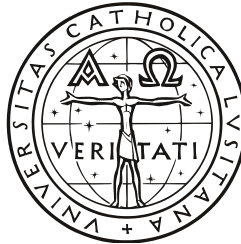


Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa
Mestrado em Som e Imagem



Anti-heróis no Cinema

Cinema e Audiovisual - 2014 / 2015

Pedro Alexandre de Almeida Lima Fernandes Baranita

Professor Orientador: Prof. Doutora Maria Guilhermina Castro

Junho de 2015

Dedicatória

Quero dedicar este trabalho à minha Mãe por todo o apoio que me deu.

AGRADECIMENTOS

Um agradecimento à minha orientadora Maria Guilhermina Castro pela paciência e por ser incansável a auxiliar-me ao longo desta dissertação.

À minha família que sempre me apoiou.

À minha turma de mestrado com quem aprendi imenso.

A todos os professores que partilharam a sua paixão pelo cinema.

A toda a equipa que contribuiu para o sucesso do “Bom Dia, Alegria!”.

A todos os colegas e amigos que estiveram comigo durante a escrita desta dissertação.

RESUMO

Nesta dissertação, procura-se analisar um tipo de personagem designado de anti-herói, que está em voga atualmente no cinema. Este estudo debruça-se sobre o modo como esta personagem é desenvolvida para o efeito, seja através do argumento ou de técnicas audiovisuais, tais como a montagem, a direção de fotografia, a cor, o som e a direção de arte. O objectivo central e basilar para esta investigação, passa por responder à questão – “Como se cria um anti-herói?”

Para se dissertar sobre este tema, procedeu-se a uma pesquisa teórica relacionada com a escrita de personagens, complementando com uma bibliografia versada sobre a criação de personagens, elaborada através de técnicas audiovisuais, concluindo na visualização de uma vasta filmografia pertinente e adequada para o assunto. O Projeto Final desenvolvido em Mestrado, “Bom Dia, Alegria!” (2014), foi um valioso contributo, por poder constatar num caso oriundo da prática artística do autor, que estudava em teoria.

Concluiu-se que a forma como se estabelece empatia entre o espectador e a personagem representa um método de criação da personagem útil para o sucesso da mesma. A criação de uma personagem, nomeadamente a de um anti-herói, passa pela escrita que lhe dá corpo e desenvolve pela forma como é representada na tela. A atribuição de características à sua conduta moral através do argumento, e ao seu aspecto físico através de montagem, fotografia, cor e arte contribuem para o sucesso da personagem.

Palavras Chave: anti-herói, criação de personagem, argumento, técnicas audiovisuais, montagem, cor, direção de fotografia

LISTA DE FIGURAS	1
GLOSSÁRIO	2
1 INTRODUÇÃO.....	3
1.1 OBJETO E OBJETIVO	3
1.2 METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO E ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	4
2 CONCEITO DE ANTI-HERÓI.....	7
2.1 O QUE É UM ANTI-HERÓI?	7
2.2 ANTI-HERÓI VS VILÃO	9
2.3 ANTI-HERÓI VS HERÓI	10
2.4 VILÕES COMO PROTAGONISTAS	12
3 A EVOLUÇÃO DO ANTI-HERÓI	16
4 CARACTERÍSTICAS DO ANTI-HERÓI.....	24
4.1 TIPOS DE ANTI-HERÓIS.....	29
4.2 EMPATIA DO ESPECTADOR.....	31
5 TÉCNICAS AUDIOVISUAIS E ARGUMENTO NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS.....	33
5.1 INTRODUÇÃO	33
5.2 CRIAÇÃO DE ANTI-HERÓIS ATRAVÉS DO ARGUMENTO	37
5.3 EDIÇÃO.....	45
5.4 PLANOS E FOTOGRAFIA	47
5.5 COR.....	50
5.6 SOM.....	53
5.7 ASPECTOS TÉCNICOS EM DRÁCULA.....	54
6 PROJECTO FINAL	61
6.1 BOM DIA ALEGRIA	61
6.2 A EDIÇÃO DE BOM DIA ALEGRIA.....	63
6.3 ANTI-HERÓI FALHADO.....	67
7 CONCLUSÃO	75
7.1 COMO CRIAR UM ANTI-HERÓI	75
7.2 ESTUDO FUTURO NO ANTI-HERÓI	80
REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA.....	83

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - IMAGEM DE "HELLBOY" (2004) DE GUILLERMO DEL TORO.....	8
FIGURA 2 - IMAGEM DE "IL BUONO, IL BRUTTO, IL CATTIVO" (1966) DE SERGIO LEONE.....	18
FIGURA 3 - IMAGEM DE "SCARFACE" (1983) DE BRYAN DE PALMA.....	22
FIGURA 4 - IMAGEM DE "THE GODFATHER" (1974) DE FRANCIS F. COPPOLA.....	22
FIGURA 5 - IMAGEM DE "CASINO" (1995) DE MARTIN SCORCESE.....	30
FIGURA 6 - IMAGEM DE "TRIUMPH DES WILLENS" (1935) DE LENI RIEFENSTAHL.....	34
FIGURA 7 - IMAGEM DE "BOWLING FOR COLUMBINE" (2002) DE MICHAEL MOORE.....	35
FIGURA 8 - IMAGEM DE "AMERICAN HISTORY X" (1998) DE TONY KAYE.....	36
FIGURA 9 - IMAGEM DE "THE ELEPHANT MAN" (1980) DE DAVID LYNCH.....	38
FIGURA 10 - IMAGEM DE "DIE HARD" (1989) DE JOHN MCTIERNAN.....	40
FIGURA 11 - IMAGEM DE "PULP FICTION" (1994) DE QUENTIN TARANTINO.....	44
FIGURA 12 - IMAGEM DE "A STREETCAR NAMED DESIRE" (1951) DE ELIA KAZAN.....	44
FIGURA 13 - IMAGEM DE "IL BUONNO, IL BRUTTO, IL CATTIVO" (1966) DE SERGIO LEONE.....	48
FIGURA 14 - SEQUÊNCIA DE IMAGENS DE "PSYCHO" (1960) DE ALFRED HITCHCOCK.....	49
FIGURA 15 - IMAGEM DE "TRIUMPH DES WILLENS" (1935) DE LENI RIEFENSTAHL.....	50
FIGURA 16 - IMAGEM DE "STAR WARS" (1977) DE GEORGE LUCAS.....	51
FIGURA 17 - IMAGEM DE "NOSFERATU, EINE SYMPHONIE DES GRAUENS" (1922) DE F.W. MURNAU.....	52
FIGURA 18 - IMAGEM DE "PSYCHO" (1960) DE ALFRED HITCHCOCK.....	52
FIGURA 19 - IMAGEM DE "MATRIX" (1999) DOS IRMÃOS WACHOWSKI.....	53
FIGURA 20 - IMAGENS DE "NOSFERATU, EINE SYMPHONIE DES GRAUENS" (1922) DE F.W. MURNAU E "BRAM STOKER'S DRACULA" (1991) DE FRANCIS FORD COPPOLA.....	56
FIGURA 21 - IMAGEM DE "BRAM STOKER'S DRACULA" (1991) DE FRANCIS FORD COPPOLA.....	57
FIGURA 22 - IMAGEM DE "BRAM STOKER'S DRACULA" (1991) DE FRANCIS FORD COPPOLA.....	57
FIGURA 23 - IMAGEM DE "DRACULA" (1931) DE TOD BROWNING.....	58
FIGURA 24 - IMAGEM DE "NOSFERATU: PHANTOM DER NACHT" (1979) DE WERNER HERZOG.....	59
FIGURA 25 - IMAGEM DE "DRACULA" (1979) DE JOHN BADHAM.....	59
FIGURA 26 - IMAGEM DE "BOM DIA, ALEGRIA!" (2014) DE JOÃO LOURENÇO.....	65
FIGURA 27 - SEQUÊNCIA DE IMAGENS DE "BOM DIA, ALEGRIA!" (2014) DE JOÃO LOURENÇO.....	66
FIGURA 28 - IMAGEM DE "BOM DIA, ALEGRIA!" (2014) DE JOÃO LOURENÇO.....	66
FIGURA 29 - IMAGEM DE "BOM DIA, ALEGRIA!" (2014) DE JOÃO LOURENÇO.....	68
FIGURA 30 - IMAGEM DE "BREAKFAST CLUB" (1985) DE JOHN HUGHES.....	68
FIGURA 31 - IMAGEM DE "SMALL TIME CROOKS" (2000) DE WOODY ALLEN.....	78
FIGURA 32 - IMAGEM DE "GOODFELLAS" (1990) DE MARTIN SCORCESE.....	78

GLOSSÁRIO

Antagonista – personagem ou grupo de personagens que se opõe ao protagonista.

Anti-herói - Um anti-herói é um protagonista que em uma ou várias falhas. É alguém que perturba o público com as suas fraquezas e no entanto ele é demonstrado de forma a criar empatia, de modos que ele magnifica as fragilidades do ser humano. (Morrell, 2008)

Comic Relief – Personagem ou diálogo cômico durante filme ou cena dramática, geralmente usada de forma a aliviar a tensão da cena.

Herói – Personagem que está disponível a sacrificar as suas próprias necessidades em prol dos outros. Possui qualidades universais com que o espectador se consegue identificar. (Vogler, 2007)

Plot-Twist – Mudança radical na direcção esperada da narrativa do filme.

Protagonista – Personagem principal de uma narrativa.

Slasher - um subgénero de terror que alia o *thriller* psicológico a violência explícita, representada por assassinos em série.

Spaghetti Western - *western* de produção italiana das décadas de 1960 e 1970.

Trickster – Arquétipo de personagem malandra, geralmente associados a *comic reliefs*. (Vogler, 2007)

Underdog - é uma pessoa ou grupo numa competição, geralmente em candidato político, desporto, ou em trabalhos criativos, que geralmente é esperado que seja o perdedor.

Vilão – Personagens identificadas pelos seus valores, regularmente relacionados com algo perverso, complicado e assustador. (Morrell, 2008)

1 Introdução

1.1 OBJETO E OBJETIVO

No âmbito do Mestrado de Som e Imagem, especialização em Cinema e Audiovisual, foi proposta a realização de uma dissertação. Para o efeito, decidi investigar e escrever sobre os Anti-Heróis no Cinema, um dos temas na história do cinema de que gosto mais e que desde cedo me despertou curiosidade. O ponto de partida para a abordagem deste tema foi motivado pela minha inclinação para as personagens deste género, desde os desenhos animados *anime*, como *Dragon Ball*, passando pela banda desenhada, como é o caso dos *X-Men*, até chegar ao cinema, sendo pertinente referir as personagens dos filmes de Quentin Tarantino, como Jules ou Butch em “*Pulp Fiction*” (1994) ou Beatrix em “*Kill Bill*” (2003-2004). A preferência por estas personagens estava relacionada com a sua irreverência, a sua conduta errada e o seu código moral. Com o passar do tempo, apercebi-me que este tipo de personagens ia sendo cada vez mais recorrentes no cinema, estando presente em qualquer género de filmes. Neste sentido, houve uma motivação especial em tentar perceber a história destas personagens, referindo-me essencialmente à sua origem, mas também o períodos em que foram predominantes no cinema.

Interessou-me também compreender o porquê do seu constante uso atual, ao relacionar o tema diretamente com a sociedade em que vivemos, pois o cinema produzido vai, frequentemente, ao encontro das vontades e dos gostos do público, a um nível comercial. Para entender o recurso a estas personagens, foi importante perceber que técnicas eram usadas na sua criação, de forma a que o público sentisse empatia com elas, visto que essa foi a base em que trabalhei durante o meu projecto final de Mestrado “Bom Dia, Alegria!” (2014). Além disso, este trabalho de investigação torna-se ainda mais importante, quando assenta numa abordagem ao protagonista que pretendo explorar nos meus projetos futuros.

Nesta dissertação, procuro analisar o anti-herói partindo da sua génese, da sua criação, do que constitui a sua origem. É de realçar que a **questão de investigação é: Como se cria um anti-herói?** O objetivo da dissertação é compreender como se cria um anti-herói através da escrita de

argumento, mas também analisar outros elementos construtivos que se manifestam na montagem, na fotografia, na cor, no som e na direção de arte.

A temática que está relacionada com a criação de uma personagem, aliada à psicologia intrínseca em cada uma, faz com que este seja um assunto fascinante para se estudar. O que se pretende é encontrar os métodos utilizados para definir uma personagem aos olhos do espectador. A escassa informação disponível sobre este tema foi um factor aliciante e motor para esta investigação, no sentido de perceber quais os pormenores técnicos para a criação de anti-heróis e o desenvolvimento do espaço psicológico dessas personagens, pontos chave que aguçaram a minha curiosidade. A análise sociológica e cultural de várias personagens da história do cinema é altamente pertinente para o efeito. O período em que cada personagem se insere é apropriado, no sentido de perceber o contexto em que foi criada, e a forma como foi recebida, tendo em conta que o contexto em causa é de carácter sociocultural.

1.2 METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO E ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

Relativamente à metodologia de investigação, começou-se por efetuar uma pesquisa teórica em busca de todo o tipo de documentos que pudessem fornecer informações pertinentes para o assunto.

Na pesquisa artística, abordou-se também exemplos convenientes de Anti-Heróis presentes no cinema, através da visualização de diversos filmes, nomeadamente a saga “*Star Wars*” (1977-1983), “*Kill Bill*” (2003-2004), “*Pulp Fiction*” (1994), “*Scarface*” (1983), “*Hellboy*” (2004), “*Watchmen*” (2009) ou “*Il buonno, il brutto, il cattivo*” (1966).

Em primeiro lugar, procura-se efetuar uma introdução ao que é um anti-herói e de onde o mesmo surgiu começando por usar exemplos da literatura clássica, a fim de apresentar um panorama geral, e, em seguida, especificar esses elementos no cinema. Analisou-se também a condição de herói e de vilão.

Com o auxílio de diversos autores que abordam o assunto, como Christopher Vogler, Jessica Morrell ou Karl Iglesias, analisou-se as características constituintes deste tipo de

personagens, os métodos utilizados na sua criação, os métodos utilizados para a criação da empatia com o público e o porquê da importância da criação desta atitude. Geralmente esta empatia é resultante da identificação de características semelhantes às do espectador, em conjunto com a admiração de qualidades desejadas na personagem, que, no caso do anti-herói, podem ser algumas que não são vistas de bom tom pela sociedade. A empatia pode também resultar através do sentimento de pena pela personagem, algo observado nos denominados anti-heróis “Falhados”.

Faz-se uma abordagem a vilões como protagonistas, a partir da qual se propõe estabelecer uma teoria de que os vilões, embora sejam indubitavelmente vilões, são de tal forma carismáticos que o público pode recebê-los como anti-heróis - não no sentido clássico de anti-herói, mas na forma como simpatizam com eles.

Relativamente aos aspetos técnicos e à sua influência sobre as personagens, delineou-se um caminho constituído pelos métodos utilizados para a criação de transmissão de emoções ao espectador através da imagem e do som. Tentou-se separar vários aspectos técnicos dos filmes, de modo a que fosse perceptível o efeito que cada um pode ter sobre as personagens.

Juntamente com estes aspectos, é feito um estudo de caso da personagem, Conde Drácula, presente no cinema, desde os primórdios até à atualidade. Foram comparados vários filmes protagonizados pela personagem supracitada procura-se compreender quais os processos de argumento, filmagem, montagem, direção de arte, cor, direção de fotografia e som, envolvidos nesta mudança, e verifica-se uma transformação de vilão para anti-herói, ao longo dos anos.

Outro estudo de caso será feito através de uma análise ao Projeto Final do Mestrado, a curta-metragem “Bom Dia, Alegria!” (2014), à luz do tema da dissertação. Neste capítulo, será feita uma pequena introdução à curta-metragem, esclarecendo o seu contexto, as suas referências e os seus objetivos. A partir deste ponto, passa-se para uma análise do seu anti-herói, estabelecendo uma relação entre a pesquisa teórica e prática e a personagem. Num panorama teórico, personagens como Óscar, são rotuladas de anti-heróis “Falhados”, e podem ser vistas em filmes como “*One Flew Over the Cuckoo’s Nest*” (1975), “*Breakfast Club*” (1985), “*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*” (2004) ou “*Inside Llewin Davis*” (2013). As personagens neles constantes, embora não sejam as mesmas, como no caso de Drácula, têm traços de personalidade e história semelhantes à de Óscar, pelo que as tornam pertinentes para o estudo.

Será feita essa análise comparativa com anti-heróis do cinema, refletindo-se sobre questões como:

- De que forma as técnicas audiovisuais podem contribuir para a criação de uma personagem?
- De que maneira se pode influenciar a percepção de uma personagem como um anti-herói?

2 Conceito de Anti-herói

2.1 O QUE É UM ANTI-HERÓI?

Um anti-herói é um tipo de personagem inserido na categoria do herói. (Vogler, 2007) Pode-se afirmar que a sua conduta foi humanizada; de outro modo, significa que, na sua conduta moral, há falhas que podem variar consoante a personagem e serem de todos os tipos. Em boa verdade, a sua conduta é regularmente associada à de um vilão, ideia gerada pela confusão de conceitos e falta de aprofundamento sobre a questão. Depressa, o público considerou que um vilão ou um anti-herói eram o mesmo, que se revelavam sobre as mesmas condições, com características idênticas. Neste sentido, é importante estabelecer as diferenças que separam estes dois conceitos. O anti-herói é considerado a personagem que vai perturbar, e ao mesmo tempo, criar empatia com o espectador, ao conciliar características boas e más, defeitos e qualidades, que podem ou não ser equivalentes aos do espectador normal. Ou seja, o anti-herói vive no equilíbrio entre virtudes e defeitos da conduta moral.

Segundo Christopher Vogler (2007), um anti-herói não é o oposto do herói mas um tipo especializado do mesmo, que, do ponto de vista da sociedade, pode ser considerado um fora da lei ou um vilão. No entanto, consegue estabelecer empatia com a audiência, ao permitir que o espectador se identifique com ele. Segundo Vogler, podem haver dois tipos de anti-heróis: 1) personagens que se comportam como heróis normais, mas com que adoptam uma atitude fortemente cínica, como são exemplo as personagens de Bogart em *“The Big Sleep”* (1946) e *“Casablanca”* (1942). 2) heróis trágicos que são a figura central de uma história, mesmo que não sejam apazíveis ou admiráveis, cujas acções o público pode deplorar, como acontece nos casos de Macbeth ou *“Scarface”* (1983) ou da Joan Crawford em *“Mommie Dearest”* (1981).

Kristin L. Bone (2014) refere que o que diferencia um anti-herói de um vilão reside na sua conduta, no seu código ético – as normas que segue e através das quais se rege para intervir na sociedade. Nomeia o exemplo de *“Dexter”* (2006-2013), série na qual o protagonista é

um *serial-killer* e que apenas mata outros *serial-killers*. A personagem corre o risco de se transformar no vilão, só e apenas no caso de quebrar o seu código deontológico.

O herói é geralmente apresentado como uma versão melhorada do espectador. Enquanto se vai identificando e admirando-o, percebe que este é melhor em alguns aspetos. No anti-herói, isto funciona de forma oposta. A personagem é apresentada e o espectador identifica-se com ele, no entanto as características negativas são salientadas, criando fascínio e admiração para o observador, independentemente da sua conduta imoral. O anti-herói representa o lado negro, negativo da natureza humana. (Plencner, Kral'ovičová & Stropko, 2014)

Um anti-herói é um protagonista que em uma ou várias falhas, ao contrário das restantes personagens; ele é alguém que perturba o público com as suas fraquezas e no entanto ele é demonstrado de forma a criar empatia, de modos que ele magnifica as fragilidades do ser humano. (Morrell, 2008)

O anti-herói pode não ser a pessoa mais simpática da sua comunidade, mas tem de ser a personagem mais interessante da história. (Iglesias, 2005)

Estas personagens podem também não ter o aspecto físico que categoriza um herói. Tony Montana em “*Scarface*” (1983) tem uma cicatriz na cara, “*Hellboy*” (2004) aparenta ser um demónio bíblico e John Merrick em “*The Elephant Man*” (1980) tem a cara deformada.



Figura 1 - Imagem de “*Hellboy*” (2004) de Guillermo del Toro

Em vários livros que abordam o assunto, nota-se que há uma diversidade de termos com um significado análogo ao de anti-herói. No livro “*The Hero and The Outlaw*” de Margaret Mark e Carol S. Pearson (2001), o anti-herói é denominado de “*Outlaw*”. Karl Iglesias (2005) refere-se a estas personagens como “*Lost Souls*”. Para ele, um “*Lost Soul*”, a que também se refere como anti-herói, é uma personagem que é o oposto do leitor. É a personagem que escolhe mal o seu

rumo, que envereda pelo mau caminho. Estas personagens tem falhas morais e representam o lado mais negro da natureza humana. Este género de personagens evoca um fascínio no público pois algumas nuances do lado negro tornam-se interessantes. Karl Iglesias (2005) conclui dizendo que o espectador sente uma sugestão de *mea-culpa* pela admiração das qualidades como coragem de ser mau e de desafiar conceitos morais previamente estabelecidos.

2.2 ANTI-HERÓI VS VILÃO

Jessica Morrell (2008) afirma que os vilões são identificados pelos seus valores, regularmente relacionados com algo perverso, complicado e assustador. Também são identificados através dos seus traços, geralmente sombrios e impiedosos, e os seus motivos, geralmente associados com a necessidade de obter poder, vingança ou proveito.

No cinema, a partir do momento que se começaram a construir narrativas fílmicas, criou-se o papel de herói, e para contrabalançar, criou-se o de antagonista, o vilão. Geralmente reconhecia-se o vilão pelas cores escuras da sua roupa e o herói pelas roupas claras. No entanto, actualmente essas características já não são utilizadas. (Bone, 2014). O que é recorrente no cinema é a conduta do vilão que pode ser reconhecida pelo espectador ao observar o desenvolvimento da trama e da personagem em questão. O vilão geralmente tem um objectivo condicionado por um determinado passado, mas, ao contrário do herói, o vilão usa qualquer tipo de recurso para o atingir. Na maior parte dos casos, atribui-se um certo egoísmo ao vilão pois os seus propósitos são pessoais.

É importante lembrar que muitas das vezes, o vilão não se considera vilão ou inimigo de alguém. Vogler (2007) refere que um vilão é o herói do seu próprio mito, e o herói do espectador é o seu vilão. Um tipo perigoso de vilão é o “homem correcto”, a personagem que está convicta que a sua causa é correcta e não parará nem vai olhar a meios até a atingir. Vogler (2007) exemplifica através do caso de Adolf Hitler e as suas crenças que faziam com que ele achasse sinceramente que o que estava a fazer era o correto, até heróico, e isto fez com que ele cometesse grandes atrocidades para atingir os seus objectivos.

Existe a tendência de confundir o termo anti-herói com vilão. Essa tendência pode estar relacionada pelo próprio termo, anti-herói, portanto, o oposto de herói. No entanto, pode também estar relacionada com o facto de que alguns anti-heróis são normalmente assumidos como o vilão. Quando o filme “*Taxi Driver*” (1976) passou nas televisões norte-americanas, os responsáveis do filme, devido à sua polémica viram-se obrigados a colocar um aviso no final do filme: “*To our television audience: In the aftermath of violence, the distinction between hero and villain is sometimes a matter of interpretation or misinterpretation of facts. Taxi Driver suggests that tragic errors can be made. – The Filmmakers*”. O que se quer com isto dizer é que a perspectiva de análise de uma matéria em questão, depende muito do ponto de vista de cada um. Bons motivos, todos dizem ter, mas ao contrário dos vilões, os motivos que levam o anti-herói a definir a sua conduta e a terem as suas práticas, são facilmente absorvidos pelo espectador de uma forma com que se relacionem. Porque ao contrário do vilão, o anti-herói é um tipo de especial de herói que foi humanizado, o que implica uma relação de proximidade, conhecimento e empatia do espectador com a personagem.

Inversamente, em “*Duel*” (1971), encontra-se um vilão cuja cara nunca é mostrada ao público, apenas as suas mãos e as suas botas. Com isto cria-se um distanciamento da personagem e recria o medo do desconhecido. Em “*Blair Witch Project*” (1999), uma tática semelhante é aplicada, mas neste caso nunca se chega a ter qualquer tipo de imagem do vilão. Em “*Halloween*” (1978), o vilão não é mostrado durante grande parte do tempo mas podemos ver as suas vítimas através dos seus olhos. Isto cria uma percepção de um jogo de caça no espectador, que sabe que o protagonista está a ser observado sem se aperceber, dando uma predominância de poder ao vilão.

2.3 ANTI-HERÓI VS HERÓI

Um herói geralmente é a personagem principal da história, que prima pelos seus bons atos e atitudes. e é admirado e amado pela gente que o envolve e pela sociedade em que vive. Também tem uma boa aparência, como uma cara bonita e um corpo saudável. Nos clássicos do cinema e das narrativas com heróis e vilões, geralmente o herói usava roupas claras e era das primeiras personagens a ser introduzida na história. Como pode ser visto no filme “*Star Wars*:

The Empire Strikes Back” (1981), o herói Luke Skywalker veste branco e o vilão Darth Vader veste preto. Neste exemplo há mas duas características relacionadas com a cor, o herói Luke tem um sabre de luz azul e o vilão Darth Vader tem um sabre de luz vermelho.

Christopher Vogler (2007) aborda o herói como sendo uma personagem que está disponível a sacrificar as suas próprias necessidades em prol dos outros, como um pastor que está disposto a sacrificar-se pelo seu rebanho. A ideia de herói está relacionada com um espírito de sacrifício. Vogler (2007) também refere que o herói tem qualidades com que o espectador se consegue identificar. Elas provêm de motivos universais com que qualquer um possa sentir: o desejo de ser amado e entendido, de ser bem sucedido, de sobreviver, ser livre, obter vingança, corrigir erros ou procurar uma forma de se expressar.

No cinema, para criar empatia com a audiência, o herói tem de ser convincente e fazer com que o espectador o admire e se identifique com ele ao mesmo tempo. O herói cria a sensação de ser idêntico ao espectador mas melhor num e noutro aspecto. O herói representa o ideal de uma pessoa. No artigo *Hero Transformations in Contemporary Mainstream Film*, é referido que o conceito de herói é complexo e consiste em duas componentes distintas: 1) a ideia de heroísmo como uma excepcional e admirável qualidade humana. 2) a aparência de uma personagem dramática. O herói clássico representa os mais altos ideais sociais, valores e qualidades. (Plencer et al, 2013) Ele integra diversas funções: tem uma personalidade ideal, uma figura dramática, é um símbolo cultural e um arquétipo psicológico. Daí ele se poder tornar em exemplo a seguir. O herói clássico tem os padrões de comportamento consagrados numa determinada comunidade. (Plencner et al, 2013)

Um exemplo de um herói célebre do cinema é a personagem interpretada por Harrison Ford em *“Raiders of the Lost Ark”* (1981). Indiana Jones é um arqueólogo brilhante caracterizado pela sua astúcia nas situações mais complicadas, a sua mestria com o chicote, o seu bom aspecto, mas ao mesmo tempo a personagem é humanizada através da sua fobia por cobras. Fobia essa, que ele vai lidando durante os filmes da saga, melhorando o seu autocontrolo perante situações em que está num avião com uma cobra ou num templo cercado pelas mesmas. A aprendizagem também faz parte do percurso de um herói, sendo que ele vai aprendendo algo ao longo da narrativa. Há um amadurecimento da personagem, quer a nível pessoal quer a nível de habilidades.

A comparação por semelhança entre o herói e o anti-herói é possível e a sua distinção também. Ambas as personagens geralmente são identificadas como o protagonista, embora a tendência para criar histórias no cinema com o anti-herói no papel principal seja mais recente (a partir da década de 1960). Kateryna Shadrina (2014) menciona que na década de 60, pela primeira vez o anti-herói torna-se mais popular do que o herói comum. Actualmente, existem mais anti-heróis porque possivelmente o público se saturou dos heróis. Por exemplo, há uma maior ansiedade no público quando estreia em filme de Quentin Tarantino repleto destas personagens do que quando estreia outro filme de James Bond (a personagem). Os filmes de Quentin Tarantino estão repletos de anti-heróis como a personagem de Samuel L. Jackson em “*Pulp Fiction*” (1994) ou a personagem de Uma Thurman em “*Kill Bill*” (2004). Os filmes com a personagem James Bond, na década de 90 despertavam mais interesse no público no papel do vilão, (sobre quem seria o vilão desta vez) do que sobre o que faria a personagem principal desta vez. Neste tipo de filme o objectivo não é este, pois há uma grande envolvente de marketing em volta desta personagem. Desta forma, com um novo actor a protagonizar James Bond, reinventou-se a fórmula e fez-se “*Casino Royale*” (2006), uma prequela para recomeçar um novo ciclo de James Bond, onde desta vez ele teria uma conduta que mais se aproximasse à de um anti-herói, e o público foi bastante receptivo a esta nova abordagem.

2.4 VILÕES COMO PROTAGONISTAS

Na década de 1980 surgiram uma série de filmes *slasher*, onde o protagonista era o vilão e o objetivo dele era assassinar pessoas em série. Geralmente estes vilões eram psicopatas com um passado: ou já tinham assassinado alguém (Michael Myers – “*Halloween*” - 1978), desapareceram depois de os tentarem assassinar (Chucky – “*Child’s Play*” - 1988), ou era uma vítima de *bullying* (Jason Vorhees – “*Friday the 13th*” - 1980), entre outros. A parte curiosa, é que estes vilões tiveram uma receção tão positiva do público que podem ser entendidos como anti-heróis. Os papéis icónicos de personagens como Michael Myers, Freddy Krueger, Jason Vorhees ou Chucky fizeram com que a parte interessante do filme seja a sua personagem e não a da restante narrativa do nem as restantes personagens. Esta tendência prolongou-se até aos dias de hoje, pois recentemente, a Disney lançou um filme onde a Fada Madrinha do Mal de

“*Sleeping Beauty*” (1959), é a protagonista e o destaque do filme “*Malificent*” (2014). No filme “*The Dark Knight*” (2008), o foco do filme vai para o antagonista, Joker, com o tempo de tela que lhe é atribuído, caminha para um papel de grande protagonismo. O ponto de partida deste raciocínio está no estabelecimento da personagem principal, o protagonista, como o herói, que no caso é o Batman, sendo que o presumível antagonista seria o vilão, Joker. Desta forma poderá existir uma inversão de papéis destes arquétipos.

Francisco Ruiz (2014) diz que quando o vilão é o protagonista do filme, torna-se um anti-herói, porque o vilão existe na medida que é a réplica do herói(o protagonista). Neste anti-herói, como a própria palavra indica, representa os valores contrários aos do herói, embora assuma o papel de protagonista. Se no caso do herói a personagem age consoante o conflito entre a justiça e a injustiça, o anti-herói por sua vez cria a injustiça e justifica-a com a sua forma própria de ver o mundo.

Retomando os vilões dos anos 80, embora eles matem de forma indiscriminada, nota-se um padrão nas suas vítimas. Tanto em “*Halloween*” (1978) como no “*Friday the 13th*” (1980) as primeiras personagens a serem assassinadas são adolescentes em atividades promíscuas. No primeiro caso, a irmã de Michael Myers está a negligenciar o seu irmão que na altura era uma criança na qual devia estar a fazer *babysitting* para estar com o namorado. No segundo caso, são dois monitores de um acampamento que escapam do mesmo para outros tipos de atividades. Em ambos os casos, há traços de personalidade dos adolescentes que fazem com que o público os odeie. Ao mesmo tempo, o espectador não se sente relacionado com a personagem do vilão, e exemplificando com estes dois vilões (Jason Vorhees e Michael Myers), não há um grande desenvolvimento da personalidade das suas personagens para que haja uma conexão entre eles e o público. Existe sim, a parte misteriosa, que nestes casos está relacionada com as suas máscaras e também com o desconhecimento das suas origens, sendo que usualmente não há uma justificação explicada para o uso da máscara, como é o caso de Michael Myers. Embora haja uma justificação para Jason, que sofreu de queimaduras provocadas num incêndio, estas não são características que criam laços com o espectador. O que pode haver é um gosto estético pela máscara e por aquilo que aquelas figuras representam, o que num caso é a ausência de expressão numa réplica de uma cara humana e noutra uma máscara de *hockey* no gelo.

Tendo em conta que o público, ao visualizar um filme, assume que a personagem com mais tempo em tela é o herói, ao ver um filme em que o protagonista é o vilão, terá de retirar algo daquela personagem, pois será a personagem que durante o tempo do filme irá ser desenvolvida e aprofundada, desde a sua natureza até aos eventos que fizeram com que ela haja de determinada forma. Ao fazer-se isto, o espectador fica a saber a história e os motivos do vilão e não do herói, que neste caso se torna o antagonista. Isto pode fazer com que o observador se identifique mais com o vilão pois é a personagem mais coerente, coesa e conhecida da história.

Ao conhecer-se a história e os motivos do vilão, pode-se também criar laços de empatia. Vogler (2005) defende que estas personagens podem ser humanizadas ao torná-las vulneráveis. Ao fazer-se isto, o vilão torna-se num ser humano real com fraquezas e emoções. Combater este tipo de personagem torna-se numa escolha moral em vez de um ato irrefletido. Vogler (2005) refere isso com o exemplo de Darth Vader, dizendo que no filme “*Star Wars: Return of the Jedi*” (1983), revela-se que ele é o pai do protagonista, Luke Skywalker. Com o aumento do sentimento de paternidade de Darth Vader, a sua crueldade é perdoada, fazendo dele uma personagem boa, que finalmente assume a afeição que tem pelo filho. No filme “*Terminator*” (1984), a personagem de Arnold Schwarzenegger no primeiro filme é um *cyborg* destinado a destruir os heróis e evolui para um mentor protetor dos heróis na sequência “*Terminator 2: Judgement Day*” (1991). A receção a esta personagem no primeiro filme foi tão positiva pelo público devido ao seu carisma, que no segundo filme, transformaram-no num herói assimilado a uma figura paternal.

Outra possibilidade interpretativa deste fenómeno está aliada ao facto destas personagens, pela primeira vez, serem vilões que entram em várias sequelas do filme original. Geralmente esta característica é atribuída aos heróis, mas sendo aplicada aos vilões pode funcionar de uma forma peculiar. Estes vilões que se tornaram figuras populares, são assassinos em massa que no clímax do filme são atingidos de uma forma catastrófica mas no último instante do filme, mesmo antes dos créditos, há alguma prova de que eles podem ainda estar vivos. Michael Myers depois de ser baleado várias vezes e cair de um primeiro andar, não está no jardim onde deveria ter caído. Jason Vorhees em “*Friday the 13th*” (1980), é uma personagem que é referida ao longo do filme por diversas personagens, como uma criança que morreu no acampamento de férias, e só aparece nos últimos segundos do mesmo por breves momentos. Isto fez com que se despertasse

curiosidade para a mesma, e o mesmo se constatou nas dez sequelas que se seguiram. Após o primeiro filme, estas personagens entram em diversas sequelas, fazendo desta forma que estas personagens nunca sejam derrotadas. E é aí que eles diferem dos outros vilões. Enquanto que o público já estava saturado do herói que voltava constantemente após ataques brutais de morte iminente, o vilão não tinha essa característica. Antes disso, os vilões costumavam ser dominados pelo herói, que os derrotava, aprisionando-os de alguma forma, como os vilões em “*Superman*”, (1978) por exemplo. Com estes filmes, houve essa nova abordagem dada aos vilões, o que talvez tenha feito com que houvesse um acarinamento por parte do espectador. No entanto, nos dias que correm esta abordagem já não tem o mesmo efeito, pois já foi usada recorrentemente e agora o público fica saturado com isto, sendo que tem de se recorrer a novas estratégias.

3 A evolução do Anti-Herói

O surgimento do anti-herói é um assunto delicado de se abordar cientificamente pois há os exemplos reais e também existem os literários. E relativamente aos reais, podem-se basear em lendas que foram sendo criadas e passadas de boca a boca. O que acontece na realidade é que, como estas histórias eram contadas por pessoas para outras pessoas sucessivamente, haviam sempre formas diferentes de serem contadas, e deste modo podem ter sofrido diversas alterações das originais, sendo que algumas até possam ser totalmente fictícias por isso mesmo. Devido a isso não há verdadeiramente uma fonte totalmente fidedigna para abordar a temática.

Um dos primeiros anti-heróis literários, e talvez o mais icónico é Ulisses, da “Odisseia” de Homero. A fama de Ulisses não é célebre pela sua ética nem pelo seu código moral, mas sim pela sua astúcia, pela sua furtividade e pelas suas habilidades perigosas. No fim da história, quando Ulisses regressa a casa, ele não volta como um guerreiro triunfante mas sim como um assassino esperto. (Fitch, 2005)

Historicamente, a delineação entre os arquétipos de herói e anti-herói nunca foi clara. O herói sempre foi representado como um ser humano mortal. No entanto, a imagem e mitologia de Jesus Cristo está numa combinação de carne e espírito, mortalidade humana e perfeição divina. (Fitch, 2005) Este poderá ser um dos primeiros casos a ser atribuído um estatuto de anti-herói.

Antes do cinema, os anti-heróis já existiam sendo que ao longo da história há vários exemplos, como o caso de D. Pedro I, que após a morte de D. Inês, matou brutalmente os dois assassinos dela, tendo arrancado o coração pelas costas a um, e a outro pelo peito.

Na literatura britânica do século XVI e XVII, o vilão era frequentemente designado para o papel de protagonista, uma posição que era tradicionalmente exclusiva para o herói. Clara F. McIntyre identifica esta personagem escolhida para esta inversão de papéis como “vilão-herói”, que ela define como: um homem, com fins egoístas, que com vontade, deliberadamente viola os padrões da moralidade sancionados pela audiência ou pelo comum leitor. Quando é dado um papel principal a uma personagem destas, e quando as suas ações criam o centro do interesse dramático, o vilão torna-se no protagonista, e obtém-se uma peça com o vilão como herói. Isto

cria um paradoxo devido ao facto de que, ou o herói real tem de tomar o papel do antagonista, ou eventualmente o vilão torna-se o herói. Em vez de oferecer uma visão heroica, este tipo de personagem dá ao leitor uma oportunidade de interpretar um conhecimento mais profundo das suas ações malévolas, ao pedir ao mesmo que criasse uma empatia ao compreender a sua dor. Dois exemplos dessa época estão em “*Richard III*” de William Shakespeare e em Satanás de “*Paradise Lost*” de John Milton. (Bone, 2014)

O surgimento dos anti-heróis no cinema pode ser um assunto sensível de apontar, pois no início do cinema, existiram várias personagens, nomeadamente heróis que tinham uma conduta própria e que pelos seus defeitos podiam ser entendidos como anti-heróis mas que não eram classificados como tal pois não havia o conhecimento geral deste tipo de personagem. No entanto, Kateryna Shadrina (2014) no seu artigo *Social Hero Evolution in Mass Cinema Universal XX-XXI Centuries* aponta que na década de 1940 do séc. XX, com o desenvolvimento do género de filmes *noir*, criou-se um novo tipo de personagem, referindo-se ao anti-herói como alguém envolvido no crime por um ou outro motivo, sendo cínico, pessimista, ganancioso para seu próprio benefício e podendo cometer assassinato. As temáticas deste género geralmente estavam relacionadas com crime, maioritariamente um assassinato, e o protagonista regularmente era um polícia ou um detetive privado ou até mesmo um cidadão comum que se dedicava a investigar o crime. Este tipo de protagonista foi inovador porque o protagonista tinha traços de personalidade negativos, tais como ganância ou inveja. Nesta década, o género *noir* foi preponderante para a mostra de personagens diferentes como o anti-herói no cinema americano. Filmes como “*The Third Man*” (1949) ou “*Double Indemnity*” (1944) representaram este novo protagonista e marcaram diferença na história do cinema ao fazê-lo, entre outros filmes. No entanto há que ter em consideração, o filme “*M*” (1931) de Fritz Lang, que apresenta um protagonista deste tipo, antes do surgimento do género *noir*, ou dessa categorização. Por este género se começava a dar mais relevo ao anti-herói no cinema.

Kateryna Shadrina (2014) refere que a época que se destaca por este tipo de personagens, embora não sejam os únicos, passa pela década de 1960 onde surgiram os *Spaghetti Western*, encabeçados pelo realizador Sergio Leone ou os filmes de samurais de Akira Kurosawa. Entenda-se que este não foi o surgimento dos anti-heróis no cinema, mas sim a época em que houve um fenómeno de maior procura deste género de filmes atualmente rotulados como filmes de culto.

No cinema de Akira Kurosawa, do Japão, temos também a história de Yojimbo em “*Yôjinbô*” (1962), um *ronin* nómada que vai viajando e garantindo os seus meios de subsistência através de pequenos trabalhos remunerados através dos seus dotes, as suas habilidades nas artes marciais e a sua mestria com a espada. De acordo com Jessica Morrell (2008), este tipo de anti-herói pode ser rotulado como um “*Tarnished Knight*” ou “*Vigilante*”, alguém com o seu próprio código de ética que faz justiça pela próprias mãos.

Um ator que contribuiu para o sucesso dos anti-heróis no cinema foi Clint Eastwood. As suas personagens solitárias que vão desde o cowboy sem nome de “*Il buono, il brutto, il cattivo*” (1966) até ao polícia em “*Dirty Harry*” (1971) marcam uma nova tendência para este tipo de protagonista. Em “*Il buono, il brutto, il cattivo*” (1966) encontra-se um tipo diferente de protagonista, que não tem nome, tem um passado pouco conhecido, tem poucas expressões faciais e poucas falas durante o filme. Isto causa um certo espanto no expectador, pois vai contra as características de um protagonista.



Figura 2 - Imagem de “*Il buono, il brutto, il cattivo*” (1966) de Sergio Leone

Na década de 70, pela primeira vez temos uma anti-heroína no cinema, no filme “*Alien*” (1978). Protagonizada por Sigourney Weaver, Ellen Ripley tem todas as qualidades de um lutador e de um guerreiro que se torna capaz de substituir um homem como protagonista neste tipo de papel. (Shadrina, 2014)

Após as décadas de 1960 e 1970, a década de 1980 não ficou marcada por anti-heróis célebres, à exceção dos filmes de série B. Desta selecção, destaca-se o realizador John Carpenter que criou personagens como Snake Plissken ou Jack Burton. Num mundo pós-apocalíptico, Snake é um ex-soldado criminoso recrutado para salvar o presidente dos E.U.A. da cidade de Nova York que naquele momento era uma prisão gigante gerida internamente pelos seus

reclusos. Plissken aceita ir em troca de um absolvido dos seus crimes e para tal ele tem de trazer de volta o presidente e uma cassete de áudio com interesse fulcral para uma convenção da O.N.U.. Quando Snake regressa com o Presidente, é-lhe pedido que entregue a cassete, o que ele faz. Breves momentos depois, o presidente é entrevistado para a televisão nacional, onde ele passa a cassete, que para seu espanto, começa a dar uma música. No plano seguinte vê-se Snake a destruir a cassete com a informação preciosa. Este tipo de anti-herói pode ser categorizado como “*Reluctant Hero*”, uma personagem que anda sozinha, é egoísta mas que com pouca vontade põe os seus próprios interesses de parte para ajudar outros. (Morrell, 2008)

Este tipo de abordagem pode ser visto em abordagens contemporâneas a vilões e anti-heróis do cinema. Um exemplo está na personagem de Magneto, o vilão de banda-desenhada da série *X-Men*. No filme “*X-Men*” (2000), a personagem tem pouca profundidade, que leva o público a crer que ele é simplesmente mau. No entanto, da prequela “*X-Men: First Class*” (2011), a história da personagem é aprofundado, fazendo com que o público participe dessa tal dor da personagem que é referida.

Por “Bom Anti-Herói”, entenda-se que é uma personagem deste género que consegue cativar tanto o público, como a crítica, e ainda ser influência para outros filmes. Relativamente às características de um bom anti-herói, é intrigante escrever-se sobre exemplos de bons anti-heróis pois há vários factores a ter em conta tais como o seu surgimento no cinema, a sua influência noutros filmes, a sua relevância histórica ou o seu impacto no público. Neste capítulo tentar-se-á incluir os mais relevantes tendo em mente os factores acima descritos. O anti-herói começou por ser aquele rebelde que representava alguém que toda gente conhecia e sofreu uma evolução até que atualmente, aquele que será o melhor anti-herói é aquele com os defeitos mais humanos e com que o espectador mais se identifica e mais gostava de se parecer com ele. Kateryna Shadrina (2014) aborda isto no seu artigo “*Social Hero Evolution In Mass Universal Cinema XX-XXI Centuries*” referindo que nas décadas de 70 e 80, quando o género de filmes de guerra estava no seu auge, o herói era o arquétipo de um guerreiro forte e protetor, sendo visto como uma personagem positiva. Actualmente, no cinema moderno até um herói que seja um guerreiro possui anomalias relacionadas com o estado mental da personagem. Em 36% dos filmes, a personagem principal é um anti-herói relacionado com distúrbios, o que torna a personagem relevante para uma análise quer do cinema quer da sociedade em geral.

Esta evolução do status do herói pode ser observada mais facilmente através de personagens que tenham presenças consecutivas no cinema, como é o caso da criação de Ian Fleming, o agente 007 James Bond. No primeiro filme, “*Dr. No*” (1962), a personagem protagonizada por Sean Connery era um agente cheio de recursos materiais futuristas com uma aptidão para confrontos físicos de onde saía imaculado. Durante quarenta anos, estas foram as características deste herói. No filme “*Goldfinger*” (1964), o mesmo chega a ter um *smoking* impecável debaixo do seu fato de mergulho. No entanto, com a evolução deste arquétipo, o cinema moderno não poderia comercializar um filme com um herói com uma conduta imaculada. O público já não está receptivo a essa figura pois não se consegue identificar com a personagem. Com a nova personagem interpretada por Daniel Craig, descobre-se um agente Bond com falhas, como um problema com o álcool, um vício ao jogo e um fumador assíduo(nos outros filmes, ele também fuma mas na altura não havia a consciência anti-tabágica atual.). Judd refere que o James Bond introduzido em “*Casino Royale*” (2006), difere do mesmo representado nos filmes anteriores, neste ele é apresentado como um homem de acção, mas no entanto mostra vulnerabilidades e até inseguro. (Judd, 2012)

Outro caso no cinema pode ser observado na saga “*Star Wars*” (1977), onde existem duas trilogias, uma feita nas décadas de 1970 e 1980 e outra feita na década de 2000. A primeira trilogia tem como personagem principal, Luke Skywalker, que têm todas as características de um herói. Os filmes lançados na década de 1970 e 1980 têm uma carga positiva e uma visão otimista de heroísmo, na qual o jovem herói Luke Skywalker tem várias possibilidades de reagir com raiva, através do seu poder, mas acaba sempre triunfante através de uma doutrina moral equilibrada. (Vogler, 2007) Nestes filmes, também Luke é várias vezes aliciado pelo vilão Darth Vader a juntar-se ao lado mau, propondo dar-lhe mais poder e a possibilidade de governar a galáxia com ele. Neste tipo de filmes de ficção científica e sobretudo nesta altura do cinema, os heróis imaculados eram regularmente representados no cinema e este filme não é exceção. Na segunda trilogia desta saga “*Star Wars*” (1999-2005), que foi produzida num período bem mais avançado cronologicamente, acarreta um universo mais obscuro, o que também representa as tendências existentes nessa época. Embora estes filmes tenham momentos mais leves e até com humor, o tom geral é negro e trágico, demonstrando a destruição intrínseca do ser humano através de falhas atingidas através de fúria, orgulho e ambição. (Vogler, 2007) Estes filmes têm como personagem principal Anakin Skywalker, pai de Luke Skywalker que no decorrer da trilogia se

torna no famoso vilão Darth Vader. E com este conhecimento geral, a abordagem ao papel deste protagonista não seria verosímil se o tivessem transformado num herói puro até ao momento em que se transforma num vilão. Esta trilogia acompanha Anakin deste que ele é uma criança até à sua fase adulta. Desde que ele é pequeno que no filme vão sendo dadas indicações de que esta não é uma personagem em que se possa totalmente confiar. No fim do primeiro filme, “*Star Wars I: The Phantom Menace*” (1999), é introduzido pela primeira vez o célebre *leitmotif* de Darth Vader na melodia associada a Anakin, dando uma tonalidade obscura a esta personagem. No segundo filme é apresentado um Anakin adulto que várias vezes rejeita as opiniões de personagens mais sábias e actua sempre com irreverência e começa a definir uma personalidade muito própria autocentrada, mas também vai sendo mantido um tom humano na mesma, especialmente através da relação amorosa que é estabelecida com Padmé. O terceiro filme “*Star Wars III: Revenge of the Sith*” (2005) já é iniciado com um Anakin assumidamente anti-herói mas que durante o filme vai sofrendo alterações até ser o vilão Darth Vader. O único resto de humanidade está ligado a Padmé, e ele assume-se um vilão no momento em que ela morre, sendo preenchido por raiva e sentimentos de vingança.

Há personagens como a de Tony Montana em “*Scarface*” (1983), possivelmente um dos anti-heróis mais icónicos do cinema e ao mesmo um que mais se aproxima da zona do vilão. Tony é um refugiado de Cuba que chega a Miami com o objetivo de ficar rico. No filme, os cubanos são vistos todos como criminosos e o protagonista é tratado de forma xenófoba pelos norte-americanos. Assim que ele entra no ramo da droga, ele começa a fazer pactos e a passar por cima dos traficantes com quem trabalha, criando atritos e traições entre uns e outros. Para resolver os problemas com os barões da droga, eles convocam-no para uma reunião onde lhe dizem que ele terá de matar um jornalista antes de dar uma palestra que seria problemática para eles. Ele prontifica-se a tratar do assassinato. No dia agendado por todos, segue no automóvel com mais três mafiosos atrás do carro do jornalista, armadilhado com uma bomba a detonar por eles. Seguindo o carro, Tony Montana repara que no banco de trás estão os filhos do jornalista e no banco da frente está a sua mulher. É nesta cena em que ele consegue demonstrar a sua humanidade e um pouco de bom senso, ao recusar-se a detonar a bomba com uma mulher e duas crianças no carro. Na vez disso, ele dispara um tiro na cabeça do homem que seguia no carro e que tinha o detonador na sua mão, mesmo que isso implicasse colocar a sua cabeça a prémio, que é o caso.



Figura 3 - Imagem de "Scarface" (1983) de Bryan de Palma

“*The Godfather*” (1972) é um filme peculiar porque criou uma afinidade entre o público e a máfia retratada no filme. Subitamente a audiência não torcia para que o suposto vilão fosse apanhado pela polícia, mas sim para que este conseguisse contornar a mesma. Don Corleone, personagem interpretada por Marlon Brando era um misto de chefe de família e chefe da máfia, o que fazia com que conseguisse ter uma personalidade humana, racional e ao mesmo tempo ser um sociopata sem escrúpulos. A magnitude desta personagem criou uma grande empatia com o público, sendo considerado um filme de culto e um dos melhores da história do cinema. O filme ganhou três dos prêmios mais midiáticos, os Óscares da Academia norte-americana, sendo eles Melhor Filme, Melhor Actor Principal e Melhor Argumento Adaptado, fazendo com que seja um marco na história do cinema e mesmo na pertinência para o assunto do anti-herói, pois relaciona três vertentes importantes como o desempenho do ator, a qualidade do filme e a qualidade do argumento.

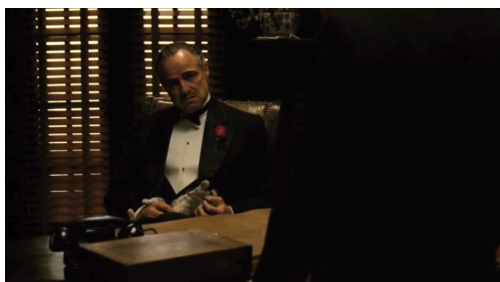


Figura 4 - Imagem de "The Godfather" (1974) de Francis F. Coppola

“*Taxi Driver*” (1976) é um filme guiado pela personagem Travis Bickle, um veterano de guerra que sofre de insônias e se torna taxista e posteriormente vigilante noturno. Travis tem ideias fixas sobre o que é correto e errado e sobre o que será melhor para a sua cidade, Nova York, e compromete-se a eliminar tudo que encontra de errado nela, querendo acabar com a corrupção e com a escumalha. Outro dos seus objetivos é salvar uma prostituta de doze anos e do

seu proxeneta, tentando fazer com que ela desista dessa profissão. A certa altura ele fica interessado numa mulher Betsy, e chega mesmo a interagir com ela, mas a sua falta de qualidades sociais fazem com que ele a leve a uma sessão num cinema que exhibe filmes pornográficos. Este é um dos anti-heróis mais célebres do cinema com uma cena particularmente famosa, onde Travis fala com ele próprio em frente a um espelho. A relação entre o público e esta personagem é peculiar: há uma identificação e empatia porque o anti-herói se sente rejeitado e solitário, e é um sentimento comum num ou noutro momento da vida de uma pessoa. Por outro lado, também têm uma faceta ética e tenta fazer o correto, como salvar uma criança de 12 anos da prostituição.

4 Características do Anti-herói

Um anti-herói é uma personagem peculiar devido à sua maneira de agir, daí que muitas vezes seja confundido com o herói ou com o vilão. Grande parte das suas características podem ser atribuídas a ambas as personagens. Tão importante como saber as características destas personagens, é saber o seu desenvolvimento, o seu meio. Desta forma a solidez da sua caracterização está consolidada. No livro de Jessica Morrell (2008), *“Bullies, Bastards & Bitches”*, a autora define onze características presentes nos anti-heróis. Neste capítulo abordar-se-à essas características juntamente com alguns anti-heróis que as enquadrem na sua conduta.

- 1- “Os anti-heróis não são modelos a seguir embora gostássemos de ter atitudes como eles.” (J. Morell, p. 108):

Neste caso encontra-se o exemplo de Tony Montana, personagem de *“Scarface”* (1983) de Brian de Palma. Tony é um fugitivo do regime comunista cubano e entra nos Estados Unidos da América para viver o “sonho americano”, que simboliza um novo começo e singrar a nível económico e popular, sendo que o objetivo desta personagem está mais relacionado com ser poderoso. Isto parece uma história normal mas Tony não tem medo de usar qualquer tipo de recursos para atingir o objetivo e então consegue tornar-se num barão da droga ao longo da história. Para o conseguir, ele faz negócios com vários traficantes e movimenta-se regularmente com elementos das mafias que conhece. Ele acaba por trair várias pessoas para atingir os seus objetivos, algo que lhe traz alguns problemas. Ele também mantém uma relação com uma mulher lindíssima, dando-lhe todo o tipo de presentes dispendiosos, nomeadamente peças de bijutaria.

O comum mortal não gostaria de ser um barão da droga assassino, mas gostaria de ser destemido, poderoso e altamente convicto de si e das suas capacidades, como é Tony Montana neste filme.

- 2- “Os anti-heróis podem ser egoístas e essencialmente más pessoas que ocasionalmente fazem o bem.” (J. Morell, p. 108)

Eles podem ser egoístas, ou genuinamente maus mas têm a capacidade de usar o seu bom senso. Neste caso existe o exemplo de Han Solo no filme “*Star Wars: A New Hope*” (1977). Esta personagem é um mercenário que tem uma dívida por saldar a Jabba The Hut. Solo é perseguido por outros mercenários de Jabba, como Bobba Fett, que o abordam para pagar o que deve. Entretanto ele aceita ajudar Luke em troca de um pagamento para saldar a sua dívida. Após essa ajuda, Solo decide ir-se embora e recusa-se a ir para a última batalha pois já recebeu o seu pagamento, podendo então saldar a sua dívida. No entanto, e ainda sem ter pago a dívida, sabendo que esta batalha seria por um futuro melhor para a galáxia, Han Solo acaba por aparecer e ajudar Luke, na batalha para destruir a Estrela da Morte, um satélite que estava a ser construído pelo império de Darth Vader.

- 3- “Por vezes, os anti-heróis podem ser desprezíveis a nível de personalidade ou de aspeto.” (J. Morell, p. 108)

Na adaptação de banda desenhada dos filmes “*Hellboy*” (2004) e “*Hellboy II: The Golden Army*” (2009) de Guillermo del Toro, encontra-se um protagonista que se assemelha a um demónio bíblico, de cor vermelha, entroncado, e com feições profundas e bem definidas. Aqui encontra-se o anti-herói que não entra num estereótipo atrativo para o papel de protagonista. Este protagonista é Hellboy, um demónio que se transferiu para o planeta Terra através de um portal aberto durante experiências nazis relativas ao oculto. No entanto, este demónio foi criado secretamente por humanos, adquirindo uma conduta moral correta e tentando adaptar a sua aparência a um estereótipo humano. Ele cuida bem do seu corpo através de exercício físico e serra regularmente os seus cornos.

- 4- “Podem ser motivados por interesse próprio ou por auto-preservação, mas há uma linha que não ultrapassam.” (J. Morell, p. 108)

No filme “*King of Comedy*” (1982) encontra-se o protagonista Rupert Pupking, um comediante que quer fazer o seu número de *stand-up* no programa da noite de Jerry Langford, e então faz variadíssimas coisas para atingir o objetivo, tais como entrar no

carro do próprio para lhe falar de si ou ir várias vezes ao edifício onde ele trabalha para tentar falar com ele entre outras situações constrangedoras e embaraçosas. A certa altura, rapta Jerry Langford e só o entrega se lhe permitirem fazer o seu número de *stand-up* na abertura do programa, o que consegue. Este tipo de anti-herói é movido por auto-interesse até ao momento em que atinge os seus objetivos, sem ter problemas com as repercussões dos seus atos mas no entanto sem passar a tal “linha”, que neste caso pode ser identificada como o assassinato de Jerry Langford, que ele não chega a cometer.

- 5- “Os seus motivos são complicados e variam entre vingança e honra.” (J. Morell, p. 109)

Por vezes tem motivos que podem ir desde a vingança até à honra pessoal. Para exemplificar, a personagem da Noiva de “*Kill Bill: vol. 1*” (2003) começou por ser uma assassina de elite do esquadrão “*Deadly Viper Assassination Squad*” que durante uma missão, descobriu que estava grávida e decidiu subtilmente e sem aviso prévio abandonar a sua ocupação. Posteriormente, ela é vítima de uma tentativa de assassinio pelo seu antigo amante e chefe do esquadrão, Bill e pelos “*Deadly Viper Assassination Squad*” no seu casamento. Após recuperar, a Noiva vai atrás de cada elemento do grupo para os matar, obtendo desta forma a sua vingança. A honra é uma característica marcante dos anti-heróis. Ainda no mesmo filme, a Noiva mata Vernita Green, membro do esquadrão e por azar, a criança, filha de Vernita assiste à morte. A Noiva diz-lhe que se um dia ela se quiser vingar, esta estará no seu direito moral de o fazer.

“It was not my intention to do this in front of you. For that, I'm sorry. But you can take my word for it, your mother had it coming. When you grow up, if you still feel raw about it, I'll be waiting.”

Esta cena exemplifica muito bem o código de honra presente nos anti-heróis.

- 6- “Quando são forçados a escolher entre o correto e o errado, poderão fazer o errado só por ser mais fácil.” (J. Morell, p. 110)

Em “*Goodfellas*” (1990), a personagem de Henry Hill não quer viver aquilo que ele considera ser uma vida monótona de trabalho e sacrifício, e então decide ser um mafioso para não necessitar de ter um trabalho normal e mal pago. Este caminho fácil converte-se num inferno quando as suas ações criminosas, juntamente com as más companhias, se viram contra ele. (Ruiz, 2014)

- 7- “Podem aliar-se a personagens boas e a personagens más, lucrando de ambas as partes.” (J. Morell, p. 110)

Podem aliar-se tanto aos bons como aos maus, usufruindo de ambos. Em “*Yôjinbô*” (1961) de Akira Kurosawa proporciona-se a história de um *ronin* que visita uma cidade com dois gangues rivais numa guerra iminente. O *ronin* dirige-se a um restaurante, onde o proprietário o aconselha a sair da cidade. O *ronin* diz-lhe que ambos os gangues deviam ser extintos e que ele se vai ocupar da tarefa de o fazer. A história prossegue com o *ronin* a provar a cada um a sua mestria com a espada e a aliar-se e a manipular ambos os lados, onde ele era pago por ambos para ajudar a exterminar cada um em questão. Ele consegue fazer com que eles se defrontem enquanto ele observa.

- 8- “Podem por vezes ser coagidos a ajudar *underdogs*, crianças ou personagens fracas e podem fazê-lo voluntariamente.” (J. Morell, p. 110)

Podem ajudar personagens mais fracas, e fazem-no voluntariamente. “*The Driver*”, a personagem principal de “*Drive*” (2011), é um duplo de filmes de ação onde ele é o condutor de carros enquanto que também faz serviços ilícitos devido às suas qualidades ao volante. O filme começa com ele a ajudar dois ladrões a escapar à polícia enquanto os despistava. Ele muda-se para um apartamento onde tem como vizinha Irene e o seu filho Benicio. Uma relação de amizade é desenvolvida entre ambos até que o pai de Benicio sai da prisão e volta a morar com a sua família. Standard, o pai, recebe o aviso de Nino, o chefe da mafia, dizendo que ele tem de pagar uma quantia pela proteção que ele teve na prisão. Standard é espancado pelos homens de Nino e “*The Driver*” aparece e oferece os seus serviços para o ajudar, sem cobrar nada, apenas para garantir o bem da família.

- 9- “Podem personificar características e comportamentos desagradáveis, tais como atitudes racistas ou sexistas e reagem violentamente quando contrariados.” (J. Morell, p. 110)

No filme “*American History X*” (1998) temos um dos raros exemplos de um protagonista que pode ter uma conduta errônea, neste caso racista e ao mesmo tempo ser a personagem principal e estabelecer uma relação com o público. O anti-herói referente é Derek Vinyard interpretado por Edward Norton. No filme o protagonista é apresentado como assumidamente um elemento neo-nazi, de cabelo rapado e com uma estrela suástica tatuada no peito. Esta personagem é embelezada através de várias características como inteligência, eloquência e carisma para além da beleza física.

“*American History X*” (1998) é acusado por diversos críticos de uma sedução cinematográfica moralmente perigosa. O filme manipula o espectador através da glamorização de um protagonista imoral neo-nazi. (Grau, 2010).

- 10- “Podem mostrar pouco ou nenhum ressentimento por maus comportamentos.” (J. Morell, p. 110)

No filme “*Watchmen*” (2009) encontra-se o anti-herói Rorshach que é o único membro ativo dos “*Watchmen*”, um grupo de super-heróis. Ele adquiriu um ódio visceral pela raça humana e pela classe social alta. Rorshach é detido e na prisão o psicólogo pergunta-lhe de onde surgiu o “*Rorshach*” e ele conta que isso aconteceu quando assassinou brutalmente com um cutelo um homem que tinha violado uma criança. Na prisão ele é consultado pelo psicólogo para saber se algum tipo de possibilidade de ele ter pena atenuada ou ir para uma ala da prisão mais segura, pois ele é um dos responsáveis pela maior parte dos reclusos estar lá. Na consulta ele não mostra qualquer tipo de remorso pelo que fez, sabendo mesmo assim que iria para a ala mais perigosa da prisão. O psicólogo saiu da sala dizendo que não o podia ajudar.

- 11- “São geralmente uma confusão de contradições.” (J. Morell, p. 110)

O pugilista Butch Coolidge, de “*Pulp Fiction*” (1994), é um pugilista em final de carreira, que para o seu último combate é subornado por Marcelus Wallace para perder. Butch pede a um amigo seu para apostar todo o seu dinheiro nele e ele acaba por trair Marcelus, ao ganhar o combate. Depois do combate ele foge num táxi onde a taxista lhe diz que o pugilista com quem ele combateu acabou por morrer devido aos ferimentos do combate e este não mostra remorsos, especialmente porque o outro pugilista também tinha sido subornado, neste caso para ganhar. Após o combate, ele tenta matar Marcelus Wallace atropelando-o, mas após o embate, os dois são aprisionados na cave de uma loja de penhores por Zed, um violador, mas Butch acaba por conseguir fugir e ao ouvir Marcelus a ser violado, volta para o salvar Marcelus, ferindo Zed com uma espada de samurai.

4.1 TIPOS DE ANTI-HERÓIS

Há vários tipos de personas dentro da categoria do anti-herói. Vogler (2005) separa-os em dois, sendo o primeiro um solitário, um cavaleiro ferido que foi rejeitado pela sociedade ou que a rejeitou. Este tipo de anti-herói pode sair vitoriosos da história e ter a admiração da audiência durante todo o tempo, mas aos olhos da sociedade eles são vistos como marginais. Geralmente eles são homens com honra que quiseram combater a corrupção e tiveram de abandonar os seus cargos oficiais como polícias para trabalhar sozinhos ou como mercenários no combate aos erros existentes na sua sociedade. O segundo tipo de anti-herói está imediatamente relacionado com a ideia clássica de um herói trágico. Estes são personagens que nunca superam os seus demónios interiores, sendo destruídos por eles. Eles podem ser encantadores e ser admirados pelo público, mas no fim as suas falhas acabam por derrotá-los. Alguns podem não ser tão admiráveis, mas agarram a atenção do público que os olha com fascínio porque no fim eles acabam sozinhos a lutar contra imensos adversários. Um exemplo deste ultimo tipo está em “*Scarface*” (1983), em que público acompanha a auto-destruição de Tony Montana até à sua batalha final.

No livro *“Bullies, Bastards & Bitches”* de Jessica Morrell (2008), a autora categoriza vários tipos de papéis que possam ser atribuídos a estas personagens:

Para começar, aborda-se o designado Homem Comum. A aparência deste tipo pode não ter nenhum encanto, pode ser careca, ter barba de três dias e vestir calças de ganga e uma t-shirt. Geralmente é uma pessoa de origens humildes, não fazendo parte de uma elite, não sendo excecional a nível profissional e pode nem ser carismático. Algumas vezes ele é otimista, outras vezes é cínico. O público relaciona-se com este tipo de personagem porque é comum conhecer-se alguém assim na realidade. A personagem do Falhado assemelha-se a esta, mas na história eles são apresentados numa fase má da sua vida, geralmente num período azarado. Eles tem uma aparência desleixada, baixa autoestima e são irresponsáveis.

Segue-se o Vigilante(ou Cavaleiro Manchado). É uma pessoa com o seu código pessoal próprio que trata dos assuntos à sua maneira sem precisar de auxílio. Geralmente tem uma série de habilidades que lhe permitem trabalhar sozinho.

Um dos mais utilizados no cinema contemporâneo é o tipo Criminoso Encantador. É o tipo de criminoso que faz com que o publico goste dele. Personagens como a de Robert de Niro em *“Casino”* (1995) ou George Clooney e Brad Pitt em *“Ocean’s 11”* (2001) enquadram nesta categoria.



Figura 5 - Imagem de "Casino" (1995) de Martin Scorsese

Outro tipo de personagem que é recorrente no cinema contemporâneo é o *“Bad Boy”*. Este tipo de personagens são contra a autoridade e não lidam bem com o código moral da maior parte das pessoas. Podem ser comparados com o estereótipo de adolescente. No cinema, relacionam-se com Tyler Durden de *“Fight Club”* (1999). Um tipo semelhante é o Rebelde, mas lida de forma mais cautelosa com a sensibilidade dos outros. Um rebelde pode pertencer a um grupo como pode estar sozinho. Outra figura semelhante encontra-se no papel do Marginal. Eles

aceitam que a sociedade os ponha de parte e usam isso a seu favor no seu discurso. Não obtêm qualquer tipo de prazer em agradar ou pertencer a um grupo.

4.2 EMPATIA DO ESPECTADOR

A criação de empatia de uma personagem como o anti-herói com o espectador pode surgir por vários motivos. Plencner et al. (2013) começa por falar da empatia criada entre o espectador e o herói, referindo que a personagem tem de ser credível e fazer com que o espectador se possa identificar e admirar ao mesmo tempo. Isto deve acontecer porque o espectador vê no herói uma versão melhorada de si próprio. No caso do anti-herói, esta situação acontece de outra forma. O que é demonstrado não é uma versão melhorada do espectador, mas é criada uma personagem que é categorizada pela sua conduta errada e imoral mas que no entanto consegue captar a atenção e interesse do espectador por isso mesmo, e estabelece uma admiração pelas características não convencionais destas personagens.

Ruiz (2014) refere que o público tem mais coisas em comum com o anti-herói do que com o herói, pois o anti-herói faz coisas que qualquer um gostaria de fazer em alguma situação. Os seus defeitos criam proximidade com o espectador, satisfazendo a sua parte mais cínica e selvagem.

McKee (2002) diz que cada personagem é uma obra de arte, uma metáfora da natureza humana. O público relaciona-se com as personagens se elas fossem reais, no entanto elas são superiores à realidade. As suas características são criadas de forma clara e facilmente reconhecíveis. No entanto, os humanos são difíceis de entender, um tanto enigmáticos.

Gaut (2010) defende que há dois tipos de relação estabelecidos entre o espectador e uma personagem. O primeiro retrata o afeto que o observador estabelece com a personagem ao colocar-se na sua pele. A isto chama de “imaginação identificativa”, na qual o espectador se imagina que se encontra na mesma situação da personagem que vê na tela, ou seja, imagina que se acredita naquilo que a personagem acredita, imagina sentir aquilo que a personagem sente e assim sucessivamente. Para que o espectador crie uma relação de identificação com o

personagem, uma relação de carácter afetivo, torna-se fundamental a consciência de que o personagem em causa é ficcionado; a sua personalidade e o seu contexto são elementos de uma grande ficção. Ora, tudo o que o espectador observa é uma representação da realidade, não a realidade. Desta forma, assim que esta diferença ficar bem definida na percepção do espectador, pode manter a sua convicção e aspirar ser como o personagem. O outro tipo retrata a criação de empatia entre o espectador e a personagem porque partilha as mesmas emoções que a personagem. Nesta situação, o autor refere que o espectador sente emoções genuínas relativamente ao que se está a passar na tela.

5 TÉCNICAS AUDIOVISUAIS E ARGUMENTO NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

5.1 INTRODUÇÃO

Na construção de personagens no cinema, para além do que foi projetado no argumento, há formas através de técnicas audiovisuais como a edição, a direção de fotografia, a cor e o som, que permitem conceber as personagens. Inicialmente, no cinema, as características consoante as personagens estavam mais acentuadas. Os heróis e os vilões eram facilmente reconhecíveis, atribuindo-se cores claras ao herói e cores escuras ao vilão. No entanto, com a evolução dos meios, as características começaram a ser mais ambíguas, deixando de haver formas tão assumidas de representar as personagens. Os anti-heróis encontram-se nessa ambiguidade.

Os elementos da manipulação da imagem podem ser vistos no filme de propaganda nazi “*Triumph des Willens*” (1935) em que a realizadora Leni Riefenstahl faz um documentário apologista do regime nazi onde só são mostradas as valências e as partes agradáveis do regime. Isto categoriza a importância que estas técnicas têm numa obra cinematográfica, pois tudo pode ser manipulado para atingir um fim, neste caso, a heroicização do regime nazi.

Os filmes feitos para o governo nazi: “*Triumph des Willens*” (1935) usa grandes planos superpopulados com a figura das massas que vai alternando com close-ups que isolam uma paixão única de submissão: numa zona são mostradas pessoas arranjadas, limpas em uniformes, que se vão agrupando e reagrupando, como se estivessem procurando a coreografia perfeita para expressar a sua fidelidade. (Sontag, 1975)



Figura 6 - Imagem de "Triumph des Willens" (1935) de Leni Riefenstahl

A linguagem que os historiadores e críticos usam regularmente sobre documentário – testemunhando, registrando, evidenciando – sugere que o documentário é algo apresentado a uma audiência para consideração, tal como provas a um júri. Isto é uma analogia útil a seguir porque sugere que o público de documentário pode não considerar todas as provas se filmam igualmente persuasivas. (Rabiger, 2004)

Anos mais tarde o documentarista Michael Moore utiliza uma técnica semelhante, mas desta vez para destruir a imagem do ex-presidente norte-americano George W. Bush no seu filme *"Bowling for Columbine"* (2002). Neste documentário, são apresentadas as razões que Michael Moore aponta como terem sido preponderantes para o massacre numa escola em Columbine, onde dois estudantes mataram outros doze estudantes e um professor. Moore contesta a política de venda de armas nos Estados Unidos da América, e através de exemplos de acontecimentos e da sua narração, transmite aos espectadores as suas ideias. Uma das táticas utilizadas por Moore, evidente durante o filme, é a sua presença na maioria das entrevistas que faz. Através disto, a narrativa torna-se verdadeira, visto que o realizador está presente na tela, denotando um relevo realista na discussão abordada. Ao juntar-lhe a sua voz na narração, Moore consegue criar uma onnipresença fílmica, que resulta em algo que pode ser classificado como a identidade do filme.

Michael Rabiger (2004) afirma que os espectadores interpretam a voz do narrador como a voz do filme em si. Eles baseiam os seus pensamentos sobre o filme através da inteligência e parcialidades não só ditas na narração, mas na qualidade das associações feitas pela voz. Stella Bruzzi (2006) também comentou as técnicas de Moore, dizendo que ele não formula os seus argumentos apenas através da justaposição de filmagens de arquivo, mas através de uma mistura das mesmas com a narração.



Figura 7 - Imagem de "Bowling for Columbine" (2002) de Michael Moore

Se é permitida esta liberdade de manuseamento de imagem num filme documental, onde tudo o que é mostrado não foi encenado, num filme de ficção onde quase tudo é premeditado a predominância da manipulação acentua-se.

No entanto, no cinema de ficção também é possível manipular-se a imagem que se quer transmitir. Um dos exemplos mais impactantes do cinema a nível da transformação de um anti-herói através da vertente estética está no filme *"American History X"* (1998) de Tony Kaye. Christopher Grau (2010) refere que *"American History X"* (1998) foi acusado pela crítica de usar um tipo de cinema moralmente perigoso através de uma sedução cinematográfica. Ou seja, através de uma cinematografia estilizada, edição de vídeo e de som, o filme manipula o espectador através da glamourização de um protagonista neo-nazi imoral cheio de ódio. Neste filme, a abordagem visual feita a Derek Vinyard, a personagem principal, resulta numa empatia entre a personagem e o espectador através da demonstração de algumas qualidades morais, como a inteligência, a astúcia e a coerência das suas palavras, mas estão aliadas a alguns aspetos técnicos como a escolha de planos a preto e branco do ator em tronco nu, salientando os seus atributos físicos do torso, para além da pose que faz, com os braços atrás da cabeça e sorrindo de forma comprometedora. Esta sequência lembra qualquer tipo de publicidade a roupa interior masculina que passe atualmente na televisão. (Grau, 2010) Querendo com isto dizer-se que esta personagem poderá estar a ser vendida ao público desta forma.



Figura 8 - Imagem de "American History X" (1998) de Tony Kaye

Pode-se dizer que esta personagem ganhou mais predominância por ser um elemento masculino, porque ao longo da história do cinema várias personagens já foram elaboradas desta forma, como grande parte das mulheres da saga “007” (1962-), mas a diferença é que se tratavam de elementos femininos. Sem se querer deixar de parte o facto de Derek ser neo-nazi, que também colabora para o íntimo da personagem. O que faz o seu trabalho (Leni Riefenstahl) tão assombrosamente problemático, não são as (embora poderosas) técnicas, mas que tais eficazes qualidades técnicas fossem cedidas às mãos erradas. Ao adotar um fim mais nobre, “*American History X*” (1998) demonstra o potencial único dessas técnicas para uma ideologia imoral. (Grau, 2010).

É também de notar, que não há muitas fontes bibliográficas que abordem o assunto referente à criação ou influência das técnicas audiovisuais no processo criativo de criação de uma personagem no cinema. Há diversos livros sobre edição e outros sobre a criação de personagens(maioritariamente através do argumento e da representação). Nesses livros sobre edição, há algumas citações referentes a características recorrentes atribuídas a determinadas personagens, tais como a perspectiva do plano dado à personagem(plano picado ou contra-picado), ou também o uso de determinadas cores atribuídas a heróis e vilões(heróis com branco, vilões com preto).

5.2 CRIAÇÃO DE ANTI-HERÓIS ATRAVÉS DO ARGUMENTO

Karl Iglesias (2005) escreveu um livro sobre técnicas para criar personagens, fazendo com que o público sinta empatia, atração e fascínio por elas. Este livro não se foca unicamente nos anti-heróis mas sim em todo o tipo de personagens. Há três temas abordados sobre personagens, que se dividem em três categorias, sendo elas “Vítimas – Personagens pelas quais sentimos pena.”, “Personagens com virtudes humanas.” e “Personagens com qualidades desejáveis.”. Este livro está direcionado para literatura, mas é possível fazer a sua leitura adaptada para o cinema, pois a fórmula é semelhante. Dentro dessas categorias há diversos subtemas que serão aqui abordados. As categorias são:

Enquanto seres humanos, o público sente compaixão e pena por vítimas. A vitimização de uma personagem cria empatia imediata no público e identificação através do reconhecimento de uma situação e as suas consequências emocionais. Há várias maneiras de vitimizar uma personagem, mas as apresentadas de seguida são as mais eficazes.

Na lista elaborada por Karl Iglesias (2005), ele começa por abordar personagens que sofrem de tratamento injusto e desprezo, ou seja, que na narrativa sejam humilhadas, ridicularizadas, exploradas ou são prejudicadas sem merecer, através de injustiças sociais como racismo ou sexismo, por exemplo. Outro método está na criação de um destino azarado para a personagem. Geralmente, a personagem não merece os azares que se seguem na sua história, e isto faz com que haja empatia entre ela e o público. Geralmente, a história desenvolve-se através da passagem por circunstâncias dolorosas por parte da personagem, tais como a morte de alguém próximo, um acidente ou quando simplesmente e naturalmente tem azar. (Iglesias, 2005) No filme “*X-Men: First Class*” (2011), vê-se a história de Magneto, onde, quando ele era uma criança é separado da mãe nos campos de concentração de Auschwitz. Esta personagem sempre foi retratada como um vilão, com a exceção deste filme, onde lhe é dado uma história de background, criando aqui um laço com o espectador. No filme “*The Elephant Man*” (1980), a personagem John Merrick, um ser humano com uma deformação facial que faz com que ele seja uma atração de circo e faz com que a sociedade o trate como uma aberração. Iglesias (2005) refere que há uma empatia adicional quando uma personagem nasce com alguma deformação,

deficiência física ou psicológica ou quando simplesmente é limitado pela condição em que se encontra. (Iglesias, 2005)



Figura 9 - Imagem de "The Elephant Man" (1980) de David Lynch

Em “*The Wrestler*” (2009), a personagem Randy Robinson é um *wrestler* reformado devido a um ataque cardíaco que trabalha num *part-time* num mini mercado. Ele vai fazendo aparições esporádicas em eventos de pequenas companhias de *wrestling*, esforçando-se para ter dinheiro para viver. Karl Iglesias (2005) refere que quando a personagem se encontra com uma doença grave também há empatia e em casos de pobreza ou de instabilidade financeira também, o público sente pena da personagem.

Quando uma personagem é recorrentemente lembrada do seu passado infeliz, ou quando não consegue tirar da sua consciência eventos do passado que a fazem reprimir sentimentos, há uma identificação do público pois num momento ou outro da vida, toda a gente se sentiu assim. Empatia pode ser estabelecida quando a personagem se encontra num momento de fraqueza, em que perdeu toda a esperança, na mó de baixo e o espectador percebe que ele está a sofrer. Em “*Birdman: Or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*” (2014), a personagem principal Riggan é um ator em declínio que decide apostar tudo numa peça de teatro. Durante a narrativa, observa-se várias vezes o mesmo em conversas introspetivas, que o relembram constantemente que ele foi um ator que tinha uma carreira segura e que desistiu disso por determinados motivos.

No filme “*Whiplash*” (2014), o baterista Andrew é traído pelo seu professor e mentor Fletcher, quando num concerto ao vivo, Fletcher que é o maestro da banda, anuncia ao público que a banda vai tocar uma música, sem ter dado a pauta da mesma a Andrew, fazendo com que toda a banda saiba a música com a exceção de Andrew. Iglesias refere que quando a personagem que o público está a seguir é traída ou desiludida, existe uma ligação com o público. Se se tratar

do vilão, o efeito criado é o oposto, ou seja, há satisfação por parte do público. (Iglesias, 2005) Um exemplo desta última está em “*Star Wars VI: The Return of the Jedi*”, onde Darth Vader trai o Imperador para salvar o protagonista Luke Skywalker. Mais uma vez no filme “*Whiplash*” (2014), a personagem Andrew trabalha arduamente para poder pertencer à banda de Fletcher, e chega mesmo a pertencer durante algum tempo, mas Fletcher faz os possíveis para o conseguir expulsar da mesma. Querer pertencer a um grupo ou família faz parte das necessidades universais, por isso, quando uma personagem é rejeitada ou excluída, é uma forma com sucesso de criar empatia. (Iglesias, 2005)

Há um elemento irónico quando o público sabe que a personagem está a contar a verdade mas na trama ninguém acredita nele. Isto exterioriza a frustração da personagem. (Iglesias, 2005) No filme “*Sin City*” (2002), no segmento “*That Yellow Bastard*”, a personagem de Hartigan é acusada de ter molestado Nancy, uma criança. Embora o público saiba que ele não o fez, no filme ele é acusado recorrentemente disso, exceto pela própria. Em “*Gone Girl*” (2014), a personagem de Nick é também suspeita de ter assassinado a sua mulher, e a imprensa começa a especular sobre isso, fazendo com que a sociedade ache que ele de facto, assassinou a sua mulher. No entanto, o espectador tem o conhecimento de que ele está inocente.

Quando uma personagem se sente sozinha ou é negligenciada por outros, o público torce pela personagem melancólica. Esta técnica é frequentemente usada com personagens adolescentes onde os mesmos estão constantemente a arranjar problemas como uma forma de pedir atenção aos seus pais negligentes. (Iglesias, 2005) Em “*Cast Away*” (2000), Chuck Noland é o único sobrevivente de um despenho de avião, ficando sozinho numa ilha. O sentimento de solidão de Chuck faz com que ele crie um amigo, que é uma bola de *volleyball* com uma cara pintada. Anos depois, quando ele finalmente é resgatado e volta a casa para a sua família, ele apercebe-se que a sua esposa casou com outro homem, tendo seguido em frente com a sua vida pois achava que Chuck tinha morrido. Enquanto Chuck estava na ilha, é mostrado várias vezes o mesmo a olhar para uma fotografia da sua mulher, que tinha num colar que tinha sido oferecido por ela, antes de ele embarcar no avião que acabou por cair. Karl Iglesias (2005) refere que quando uma personagem é abandonada por um ente querido ou desertada por outros motivos cria facilmente o sentimento de pena no observador.

Alguém que comete erros é humano e por isto, quando o herói comete um erro que o espectador poderia cometer, cria-se empatia. Isto cria um ponto de identificação com o protagonista- ele é humano e comete erros tal como eles. Quando uma personagem se arrepende do erro, há conexão ainda maior. (Iglesias, 2005) Em “*The Straight Story*” (1999), a personagem Alvin, um idoso de 73 anos, que descobre que o seu irmão de 75 anos, com quem se tinha zangado muitos anos antes, está com uma doença terminal e então decide atravessar os Estados Unidos da América no seu trator, só para estar uma ultima vez com ele, para lhe pedir desculpa.

Sempre que uma personagem sofre alguma lesão e precisa de cuidados médicos, o publico cria empatia. (Iglesias, 2005) Um exemplo disto está no herói John MacClane em “*Die Hard*” (1989), quando anda descalço sobre vidros e acaba por ter um estilhaço espetado no pé durante grande parte da história. (Iglesias, 2005)



Figura 10 - Imagem de "Die Hard" (1989) de John McTiernan

A audiência adora quando as personagens que eles gostam são postas em perigo. O quão pior o perigo, mais o espectador gosta. Quando a personagem arrisca perder algo que lhe é querido, como a vida, um amante, o respeito de outros, o publico preocupa-se com o bem-estar dessa personagem. Qualquer ameaça é boa, desde a ameaça da personagem ser capturada, exposta, lesionada ou assassinada. (Iglesias, 2005) Em “*The Dark Knight*” (2008), o vilão Joker faz com que Batman tenha de escolher entre salvar a namorada do seu alter-ego Bruce Wayne ou o procurador do ministério público adorado na cidade de Gotham, Harvey Dent, ao aprisiona-los aos dois em armazéns separados, dando-lhe o tempo necessário para poder salvar apenas um. Outro exemplo está na personagem de aventura Indiana Jones, em que em vários filmes passa por diversas peripécias.

A segunda temática abordada por Karl Iglesias (2005), é referente a “Personagens com qualidades humanas.” Qualidades humanas são as virtudes que criam a humanidade de uma pessoa, são as forças individuais que afetam outros de uma forma positiva. Virtudes são uma

forma de ser e agir perante outros. Elas incluem amor, educação, justiça, generosidade, compaixão e tolerância. Quando se reconhece alguma delas numa personagem, ocorre empatia. Ao dar virtudes a uma personagem, é um modo eficaz de estabelecer uma ligação com o público. (Iglesias, 2005) O autor começa por abordar as personagens que ajudam terceiros, especialmente os mais necessitados. Esta é uma boa forma de criar empatia pois ajudar alguém é uma forma universalmente reconhecida. Os seres humanos supostamente devem-se ajudar uns aos outros em tempos difíceis. Quando isso acontece nas personagens, o público gosta delas. (Iglesias, 2005) Um exemplo de uma personagem desta natureza está em Bruce Wayne em “*The Dark Knight Rises*” (2012), que após ter estado ausente da sociedade durante algum tempo, quando volta apercebe-se que o orfanato que era financiado pela sua empresa tinha deixado de o ser. A sua primeira preocupação é fazer com que esse financiamento volte ao ativo.

Crianças representam inocência e qualquer personagem que goste de crianças relaciona-se com elas, consegue brincar com elas e se uma criança gosta de uma personagem, vai tornar-se atractivo para o espectador. (Iglesias, 2005) Quando a personagem se relaciona com animais ou animais gostam dela. Esta característica assemelha-se à anterior, apenas acrescentando o facto de que o público geralmente confia nos animais pois eles conseguem sentir a verdadeira natureza de uma pessoa por baixo da máscara social. (Iglesias, 2005) “*Hellboy*” (2004) enquadra-se nestes dois pontos, quando durante o filme se vê o protagonista a dialogar com uma criança no topo de um edifício, onde a criança gosta dele e no segundo ponto, relativo aos animais, o “*Hellboy*” tem diversos gatos como animais de estimação.

Quando a personagem arrisca a vida ou morre por outros. Quando uma personagem se dispõe a sacrificar-se por outros, especialmente um ente amado, cria uma cerna empatia. (Iglesias, 2005) Quando a personagem luta ou morre por uma causa justa. O mesmo também se aplica para qualquer personagem que cuide de algo importante para além de si próprio. Lutar por uma causa justa é geralmente uma atitude corajosa e altruísta. (Iglesias, 2005) O vilão Darth Vader no filme “*Star Wars VI: Return of the Jedi*” (1983) altera o seu estatuto para anti-herói ao salvar o herói da morte certa pelas mãos do Imperador. Após isto, Luke perdoa o seu pai pelas atrocidades cometidas previamente. Iglesias (2005) refere que quando a personagem muda de opinião ou perdoa alguém. Segundo ele, o público fica agrado quando uma personagem perdoa

ou tem uma mudança de opinião como aceitar alguém de quem não gostava antes ou quando concorda com um terceiro quando antes discordava. (Iglesias, 2005)

Quando a personagem tem virtudes como uma qualidade ética, moral, fiável, leal e responsável. Estas são as qualidades humanas mais admiradas. Qualquer personagem que tenha na sua conduta estas qualidades, especialmente quando não há auto-interesse envolvido, vai ser visto de uma forma positiva. (Iglesias, 2005) O feiticeiro Gandalf em “*Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*” (2001) é conhecido por ter estas qualidades.

Outro elemento para criar empatia encontra-se sempre que uma personagem gosta de outras pessoas tais como amigos ou família. Qualquer pessoa que ame alguém ou algo profundamente vai ser admirada, especialmente se for a sua família e amigos. De facto, esta é uma das formas que os escritores usam para criar empatia com anti-heróis que trabalham à margem da lei. Apesar de tudo, eles não poderiam ser assim tão maus se tem uma família e amigos por quem cuidam. (Iglesias, 2005) No filme “*The Godfather*” (1972), a personagem de Don Corleone entra nestes padrões. Embora ele fosse o chefe da mafia, responsável por inúmeros crimes moralmente condenáveis, uma das suas prioridades estava na importância do cuidado da sua família. O filme chegou a ser acusado de celebrar o estilo de vida criminoso por isso mesmo.

Uma personagem numa história vai ser mais admirada se outros na história gostarem dela também. Se estiver rodeado de pessoas no emprego ou em casa que o adoram, o admiram, respeitam as suas habilidades, se ele for alguém que detém alguma mestria em algo ou que ocupa uma posição importante, o público vai gostar dele. (Iglesias, 2005) No filme “*Dead Poet Society*” (1989), a personagem do professor John Keating é celebrada por conseguir e inspirar os seus alunos a gostarem de poesia e a aproveitarem o dia (*Carpe Diem*).

Sempre que uma personagem mostra humanidade em momentos privados. Quando uma personagem tira a sua máscara social e demonstra a sua humanidade em momentos privados, o público sente empatia. (Iglesias, pág 72) Em “*The Godfather*” (1971), o líder da mafia Don Corleone, embora cometa recorrentemente crimes hediondos, na vida pessoal dá imenso valor à sua família.

Quando uma personagem é caridosa. Qualquer gesto bondoso, carinhoso ou generoso cria uma conexão com a audiência. (Iglesias, 2005) No filmes “*Les Misérables*” (2012), a personagem de Jean Valjean é apanhada a roubar as peças de prata de uma igreja pelo Bispo da mesma. Em

vez de o repreender, o Bispo dá-lhe mais duas peças, dois candelabros para que ele faça o melhor que pode com as peças, e para se tornar um homem melhor.

O terceiro ponto enunciado por Karl Iglesias é referente a personagens com qualidades desejadas. As qualidades que irão ser descritas, são mais pessoais e referem-se mais às características da personagem e da atração e desejo que provocam no público do que a uma envolvente externa da personagem a nível de relações com outras pessoas. (Iglesias, 2005)

Quando as personagens são poderosas, carismáticas e assumem a liderança. Personagens que tem algum tipo de poder sobre outras pessoas, que expressam os seus sentimentos e opiniões sem temer as opiniões dos outros criam laços de empatia com o público pois estas são qualidades desejadas pelo mesmo. (Iglesias, 2005) Tony Montana, o protagonista do filme “*Scarface*” (1983) é o exemplo perfeito deste ponto.

Personagens com uma profissão glamorosa. Qualquer profissão que crie fascínio no público. Profissões como artista, arquiteto, escritor, fotografo, piloto de aviões, condutor de carros de corrida, espião, ladrão de altas quantias, atleta profissional, entre outras. (Iglesias, 2005) A dupla rival de Niki Lauda e James Hunt no filme “*Rush*” (2013) aborda a história de dois pilotos de fórmula 1, baseada em factos reais, que só por isso já transmite um certo fascínio.

Sempre que as personagens demonstram coragem. O público admira pessoas que tenham a coragem de resolver os seus problemas. Isto não implica que a personagem seja corajosa, mas que tenha a coragem de resolver os seus problemas no fim da história. (Iglesias, 2005) No filme “*300*” (2006) a personagem Rei Leónidas tem este tipo de características ao liderar um exército de trezentos homens contra exércitos inimigos.

Quando uma personagem sente paixão ou emoções fortes por algum tipo de atividade. Dar este tipo de emoções às personagens cria uma ligação com o público, que terá sentimentos semelhantes dentro deles. (Iglesias, 2005) Em “*Whiplash*” (2014), Andrew está determinado em tornar-se um dos melhores bateristas de todos os tempos, passando imenso tempo a ensaiar, a ouvir os seus ídolos e a dedicar-se por completo a decorar as partituras das músicas da sua banda. A certa altura, ele até deixa a namorada para se poder dedicar à música.

Personagens com determinadas habilidades. Quando uma personagem é a melhor no que lhe compete a nível profissional e é solicitada para um determinado trabalho. Exemplos como

Indiana Jones ou James Bond preenchem este campo. (Iglesias, 2005) A personagem Mr. Wolf no filme “*Pulp Fiction*” (1994), que aparece após Vince e Jules terem dado um tiro na cabeça a Marvin, dentro de um carro. Ele aparece e dá indicações a Jules e Vince sobre como haverão de limpar a cena do crime. Mr. Wolf é o homem que é exímio a limpar cenários de crime e é respeitado e conhecido por isso mesmo.



Figura 11 - Imagem de "Pulp Fiction" (1994) de Quentin Tarantino

Um elemento útil para criar empatia facilmente encontra-se em utilizar personagens com ideais de beleza. Personagens esteticamente bonitas captam a atenção do espectador. (Iglesias, 2005) Personagens como Stanley (Marlon Brando) em “*A Streetcar Named Desire*” (1951) ou Jill (Claudia Cardinale) em “*C’era una volta il West*” (1968).



Figura 12 - Imagem de "A Streetcar Named Desire" (1951) de Elia Kazan

Personagens que demonstram sabedoria, perspicácia ou esperteza. Este tipo de características numa história geralmente é associada ao mentor ou ao *trickster*. O público adora personagens que resolvem os seus problemas com astúcia, utilizando a sua inteligência e perspicácia. (Iglesias, 2005) Em “*Raiders of the Lost Ark*” (1981), a certa altura há um *stand-off* entre Indiana Jones e outra personagem que manuseava exageradamente uma espada, com ar intimidador. Indiana saca da sua pistola e dispara contra ele no momento, matando-o. Esta cena pode ser considerada como um momento de *comic relief* no filme, lembrando personagens de animação como *Bugs Bunny*, *Speedy Gonzáles* ou *Road Runner*. Iglesias também refere a empatia

criada com personagens com sentido de humor. A personagem pode ser a menos aprazível do mundo, mas se for engraçada, o público engraçará com ela durante umas horas, como Joker em “*Batman*” (1989). (Iglesias, 2005)

O público admira personagens que façam esforços heroicos para se tornarem numa melhor pessoa, especialmente se forem *underdogs* (“*Rocky*” - 1976, “*Forrest Gump*” -1994). A audiência admira uma personagem que mostre persistência e que tente atingir os seus objetivos tento em conta os obstáculos e as baixas probabilidades. O público respeita uma personagem que se recuse a desistir. (Iglesias, 2005) Em “*Trainspotting*” (1996), encontra-se Renton, um viciado em heroína que ao aperceber-se que a sua vida já só girava em torno da droga, decidiu pedir ajuda aos seus pais para deixar esse seu vício, embora todos os seus amigos estivessem também viciados. A narrativa progride até ao ponto em que Renton deixa definitivamente o vício, alegando que vai ter uma vida normal, longe de vícios, tornando-se útil para a sociedade.

Personagem desajeitada, rebelde ou excêntrica. Uma personagem que não siga ninguém, despreze a autoridade, que tenha uma maneira única de viver e é feliz consigo próprio sem pensar no que os outros pensam dele, é atrativo porque ele é um forasteiro, uma pessoa que não quer e não tem necessidade de pertencer. (Iglesias, 2005) Jordan Belfort, a personagem de “*The Wolf of Wall Street*” (2013), é um acionista multimilionário de *Wall Street*, viciado em drogas e alucinado por todo tipo de excentricidades que o dinheiro pode comprar, tais como casas luxuosas, carros de elite e iates. Ele não segue ninguém e não tem remorsos ou arrependimentos das suas ações.

5.3 EDIÇÃO

A edição de vídeo consiste na montagem das filmagens em bruto, havendo cortes e sobreposição com o objetivo de criar e contar uma história. A seleção de planos na montagem, é uma relação entre as filmagens e a montagem. Desta forma há variadíssimas formas de acentuar e/ou influenciar uma personagem. A montagem varia consoante o editor e o realizador do filme, que tem uma forte preponderância no seu resultado final, sendo que na elaboração de uma personagem poderão estar traços que planeiam transmitir uma determinada ideia ou mensagem

por parte de quem a fez. Walther Murch (2001) disse que se o público sentisse durante o filme, exatamente o que o editor queria que eles sentissem, então o editor fez um bom trabalho porque aquilo que o público irá lembrar de um filme não é a edição, a câmara, as atuações ou o enredo, mas aquilo que sentiu durante o filme. Há também que ter em conta que a escolha dos planos vai influenciar a maneira como o público vê a personagem, podendo desta forma relacionar-se com a construção de um herói, vilão ou anti-herói.

Rob Knock (2013) diz que a montagem é algo intuitivo, uma habilidade que requer mais que saber carregar nos botões certos. No entanto, alguns editores tentaram criar uma determinada estrutura de edição, criando uma série de regras. Walther Murch (2001) criou a regra dos seis, na qual ele referia que o corte ideal, na sua opinião, teria de obedecer a seis critérios. O primeiro, é referente à emoção, que segundo ele é o que se deve preservar a qualquer custo. Seguem-se o enredo, o ritmo, o alvo da imagem(*eye trace*), o plano bidimensional da tela e o espaço tridimensional da ação.

- 1) Emoção – 51%
- 2) Enredo – 23%
- 3) Ritmo – 10%
- 4) Alvo da imagem - 7%
- 5) Plano bidimensional da tela - 5%
- 6) Espaço tridimensional da ação – 4%

Se for necessário prescindir de uma destas regras para fazer um corte, a escolha terá de ser feita do fundo da lista para o topo. Ele exemplifica dizendo que se o editor tiver de optar entre fazer um determinado corte numa cena, que transmite a emoção correcta, faz o enredo avançar, enquadra-se no ritmo, respeita o *eyetrace* e a dimensão dos planos, mas quebra a continuidade do espaço tridimensional, então este é o corte que deve ser feito. Se os outros cortes possíveis não transmitem a emoção pretendida, então sacrifica-se a continuidade espacial. (Murch, 2001)

A regra dos três é um conceito abordado por Norman Hollyn (2013), na qual ele refere que quando se alterna de um plano para outro, e depois se volta ao primeiro plano, o segundo plano terá um impacto no significado do primeiro plano. Isto vai fazer com que o público vejam o

primeiro plano de forma diferente. Ele conta que Alfred Hitchcock exemplificou isto, ao dizer que há uma grande diferença entre ter um plano de duas pessoas numa mesa a conversarem, e no fim a mesa explode, ou ter, um plano de duas pessoas numa mesa a falar, passar para um plano de uma bomba debaixo da mesa com um relógio a cronometrar três minutos, e voltando para o plano das duas pessoas. Ao fazer isto, o público vai ficar alarmado pois possui mais conhecimento do que as personagens. O plano de mostrar algo afeta todos os planos que se seguem.

Relativamente à montagem, Stella Bruzzi (2006), refere que há dois tipos de verdade aqui. Uma é a matéria em bruto, que são as filmagens, do género de verdade que se obtém em literatura através de um diário – é imediata, ninguém a adulterou. O outro tipo de verdade vem quando se extrai e justapõe o material bruto numa forma simbólica e coerente de contar uma história, que pode ter mais significado do que aquele que tinha quando foi filmado.

O editor Norman Hollyn (2013) aborda um conceito a que ele chama de “*The Lean Forward Moment*”, no qual ele diz que o público reage quando há mudança. Reage quando é introduzida música onde não existia, reage quando se passa de um *wide shot* para um *close up*, quando há som onde antes não havia som. Há imensas maneiras de provocar diversas reações no público. No entanto, há um momento em que se utilizam vários planos com escalas diferentes e se alterna para um *close up*, e é nesse momento que o público vai prestar um pouco mais de atenção, e é aí que se pode atribuir um significado maior à história. Nas cenas preferidas de qualquer pessoa, há sempre um elemento de mudança, que capta a atenção do espectador. E é a esse momento resultante da montagem, a que se chama “*The Lean Forward Moment*”(Momento de aproximação). (12:00)

5.4 PLANOS E FOTOGRAFIA

O uso de planos diferentes pode resultar em reações diferentes por parte do espectador. O uso de um *close-up* pode estar relacionado com algo importante para a trama, especialmente se estiver evidenciado um objeto nesse mesmo plano. Caso esteja uma personagem evidenciada no *close-up*, isto determina importância relativa a essa personagem, quer seja relativo às emoções que está a sentir ou relativo à sua importância para a narrativa. Portanto, é de salientar que apenas personagens significativas para a história ou para a cena serão abordadas através de um *close-up*,

como acontece com o anti-herói. O uso do *close-up* também pode criar um laço íntimo com o público, devido ao pormenor a que é exposto na tela, relacionando-se com o observador, e potenciando a empatia, fundamental para a relação com o protagonista. Gaut (2010) chama-lhe o plano de reação expressiva, onde se mostra a expressão facial de uma personagem, geralmente em *close-up*, induzindo o espectador a imaginar o que a personagem está a sentir, fazendo geralmente com que simpatize com ela. Inversamente, os vilões poderão ser apresentados em planos mais amplos, mais distantes do espectador.

O *close-up* era muito utilizado nos *western spaghetti*, especialmente nas cenas dos duelos entre os *cowboys*, evidenciando uma certa tensão entre os elementos. Uma das cenas mais icónicas representativas disso está em “*Il buono, il brutto, il cattivo*” (1966), no duelo final entre as três personagens, na qual há um crescendo de diminuição da escala dos planos e diminuição do tempo dos mesmos até ao momento do disparo, criando alta ansiedade no espectador. As personagens começam por ser mostradas num plano americano, passando para um plano médio de tronco, depois para o *close-up* e acabando em *extreme close-up*.

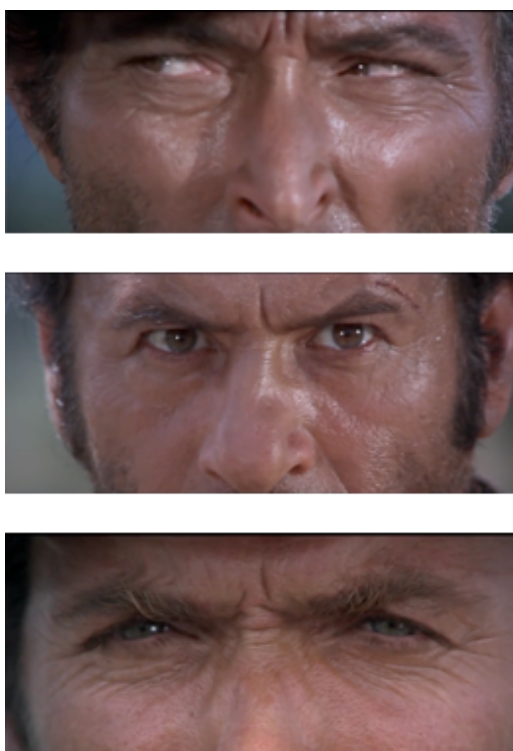


Figura 13 - Imagem de “*Il buono, il brutto, il cattivo*” (1966) de Sergio Leone

Ken Dancyger (2011) refere que o *close-up* também servia para um aumento da tensão no observador pois alertava para algo importante. Alfred Hitchcock utilizava o *close-up* para alertar o espectador para a importância de objetos e adereços relativos à trama.

A transição rápida pode ser um indicador de acção, que é outra característica do herói. (Vogler, 2007) Pode-se supor que o anti-herói, como protagonista, é também quem desencadeia grande parte da acção, associando-se também à mudança.

O uso do *extreme close-up* pode variar consoante a situação em que é usado. No filme “*Psycho*” (1960), na famosa cena do chuveiro há uma sequência destes planos que aumentam a ansiedade no espectador devido à sua transição rápida e devido aos pormenores mostrados: a cortina do chuveiro, a faca, o assassino, a boca e os olhos da vítima. Ken Dancyger (2011) afirma que na famosa cena do chuveiro em “*Psycho*” (1960), o uso de *extreme close-ups* e planos subjectivos faz com que a cena pareça ser dolorosamente longa, fazendo com que esta sequência pareça demorar uma eternidade a acabar.



Figura 14 - Sequência de imagens de "Psycho" (1960) de Alfred Hitchcock

Outros artefactos técnicos que são usados para a definição de uma personagem são o uso de planos picados ou contrapicados. Quando uma personagem é mostrada a partir de um plano picado, assume-se que essa personagem é inferior, podendo ser a nível físico e/ou intelectual. Isto está relacionado com a ideia física e mental de superioridade. Quando uma personagem é

mostrada a partir de um plano contrapicado, assume-se o oposto do plano picado, ou seja, que esta personagem está num patamar superior, quer seja ele físico quer intelectual: a câmara subjetiva está a pôr o espectador numa posição inferior, visto que o que é apresentado na tela representa o “olho” do público, a sua perspetiva. Aliás, em “*Triumph des Willens*” (1935), Adolph Hitler e todos os pertencentes ao bloco político nazi são apontados regularmente em planos contrapicados, demonstrando a sua aura superior.

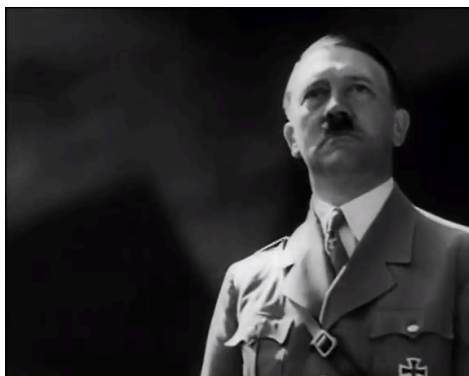


Figura 15 - Imagem de "Triumph des Willens" (1935) de Leni Riefenstahl

O plano contra-picado é usado muitas vezes para mostrar personagens relevantes para a história, demonstrando a sua superioridade, tanto física como psicológica. Se na tela, a personagem está a olhar para cima, para um objeto, isso destaca importância. O público sente que também está a “olhar para cima” para o objeto. Reciprocamente, se a câmara aponta para baixo, o que é filmado será menos importante do que o público. (McCain & Wakshlag, 1974) Relativamente aos filmes *noir*, os diretores de fotografia usavam o plano contra-picado para elevar as personagens do chão, dando-lhes uma aura dramática e tons simbólicos. (Silver, Ursini, Duncan & Duncan, 2004)

5.5 COR

A manipulação da imagem pode também passar pelo tratamento das cores das filmagens, tornando as cores mais quentes ou mais frias, como no filme “*Hostel*” (2005). Neste filme, inicialmente são usados tons claros e alegres, dando a impressão de que não se trata de um filme do género de terror, mas assim que a narrativa avança, os tons vão escurecendo, passando para

tons cinzentos, acabando com as cores preta e vermelha de forma predominante, dando ênfase à temática de terror e *gore* presentes no filme. (Gonçalves, 2008)

Há também filmes onde as cores são salientadas umas em função de outras, ou escolhendo uma que se evidencia e o resto pode ser tornado a preto e branco como acontece no filme “*Sin City*” (2002), onde se salienta a cor amarela representada no vilão *Yellow Bastard*. No entanto, não há um padrão definido para o que cada cor significa. O uso das cores não tem um significado entre si, o que é relevante é o significado que é atribuído através da relação que é criada. (Stokes, 2008) Mas relativamente a estas cores, Heller (2007), refere que a junção do preto e amarelo é uma das mais negativas, representando o egoísmo, a infidelidade e a mentira.

O herói no cinema geralmente é a primeira personagem a ser apresentada e aquela cuja história será contada. As suas características físicas passam por uma boa aparência física, o uso de roupas claras e uma condição saudável. Como alguém começa por definir um vilão ou um herói? Em antigos westerns e contos de fadas, as diferenças eram facilmente percetíveis. O jovem herói vestido de branco enfrentava o tipo mau vestido de preto. No entanto, com a evolução das histórias, criam-se formas mais complexas do que as fórmulas de conto de fadas da Disney, fazendo com que a distinção entre estas duas personagens pela aparência se torne mais complicada. (Bone, 2014)

No filme “*Star Wars IV: A New Hope*” (1977), o herói Luke Skywalker veste de branco e a sua arma, o sabre de luz, tem a cor azul. Heller (2007) refere que o branco, azul e dourado representam as cores da verdade, honra e o bem.



Figura 16 - Imagem de "Star Wars" (1977) de George Lucas

O uso de alguns aspetos técnicos para categorizar personagens como vilões, são recorrentes ao longo da história do cinema. Em “*Nosferatu, eine symphonie des grauens*” (1922), encontra-se o uso das sombras para se assumir que o vilão está prestes a entrar em cena ou

próximo dela, o que aumenta a ansiedade no espectador. Segundo Heller (2007), tudo que representa o sujo e mau é representado pela cor negra.



Figura 17 - Imagem de "Nosferatu, eine symphonie des grauens" (1922) de F.W. Murnau

Em "*Psycho*" (1960), não se sabe quem é o vilão até ao final do filme, embora ele apareça de frente na cena em que assassina a vítima, mas a sua cara é escondida através da sombra que lhe esconde a cara, conseguida através de uma forte contraluz traseira.

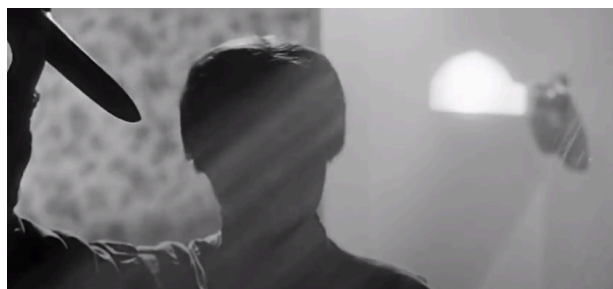


Figura 18 - Imagem de "Psycho" (1960) de Alfred Hitchcock

Como será analisado no subcapítulo 5.7, as cores podem ter significados aliados à personagem que as representa. No caso de Drácula, a cor azul está relacionada com o aspeto racional e controlável da sua personalidade. O azul representa uma emocionalidade sexual controlada, uma frieza de raciocínio e também o poder espiritual de Drácula. (Bernard, 2011) Este não é o único filme a atribuir estes simbolismos a estas cores. Em "*Matrix*" (1999), o protagonista Neo tem a possibilidade de tomar um de dois comprimidos, um vermelho e outro azul. O vermelho representa algo novo, um mundo a ser descoberto, a realidade da humanidade. O azul, faz com que ele continue a viver a sua vida como está, sem qualquer possibilidade de

descobrir algo novo, ficando num mundo controlado por máquinas, sem possibilidade de descobrir novidades.



Figura 19 - Imagem de "Matrix" (1999) dos irmãos Wachowski

5.6 SOM

Outro artefacto técnico atribuído às personagens está relacionado com a edição de som e mais notoriamente a montagem. Refiro-me ao *leitmotif*, “criado” por Richard Wagner. Um *leitmotif* é um tema musical que tem como objetivo associar-se e representar simbolicamente uma personagem, um objeto, um sítio, uma ideia, uma força sobrenatural ou qualquer acessório numa narrativa. Um *leitmotif* é uma frase melódica que acompanha a reincidência de uma pessoa ou situação (Iglesias, 2005).

Atualmente, um célebre compositor para cinema a usá-lo com sucesso é John Williams, compositor de “*Star Wars: A New Hope*” (1977), “*Indiana Jones and the Temple of Doom*” (1984) e “*Jurassic Park*” (1993). No entanto, é na saga “*Star Wars*” (1977-1983) que se encontram a maior parte dos mais reconhecidos *leitmotifs* criados por ele. Para o vilão “*Darth Vader*”, utilizou uma marcha semelhante a uma marcha militar que rapidamente se associa a uma marcha nazi. O tema do herói “*Luke Skywalker*” corresponde a uma melodia composta por tons assentes numa escala maior com uma relação de consonância entre intervalos, associando-se a sensações positivas. A melodia vai sofrendo alterações, consoante as emoções que o protagonista vai sentindo ou as situações em que se encontra, mas o *leitmotif* está sempre presente. Há mais personagens e objetos a ter a sua melodia característica, mas resumidamente, os acordes maiores geralmente são atribuídos aos heróis, que transmitem bons sentimentos enquanto que os vilões

são relacionados a acordes menores, com temas mais sombrios e que transmitem a sensação de perigo iminente para o herói.

5.7 ASPECTOS TÉCNICOS EM DRÁCULA

Para se poder compreender como é que artefactos técnicos como neste caso a edição é, podem alterar a tonalidade e papel de uma personagem, pretende-se neste subcapítulo analisar uma personagem que tenha estado presente ao longo da história do cinema e que tenha tido uma mudança de perspectiva por parte do espectador. Para contextualizar as nuances da personagem derivadas da montagem, será necessário abordar o argumento das cenas em questão.

A personagem determinada para o efeito é Drácula, da obra “*Dracula*” do escritor Bram Stoker, que teve várias adaptações para cinema. F.W. Murnau realizou “*Nosferatu, eine symphonie des grauens*” (1922)¹, Tod Browning realizou “*Dracula*” (1931), Werner Herzog realizou “*Nosferatu*” (1979), John Badham realizou “*Dracula*” (1979), Francis Ford Coppola realizou “*Bram Stoker’s Dracula*” (1991), e Gary Shore realizou o *blockbuster* “*Dracula Untold*” (2014). O que se pretende aqui é uma análise de vários filmes tentando compreender porque é que em alguns foram vistos como vilões e o outros como anti-heróis.

No filme “*Nosferatu, eine symphonie des grauens*” (1922), começa-se por apresentar a personagem no seu palácio na Transilvânia, saindo de um túnel escuro, dando indícios que se pode tratar de uma personagem sinistra, pois estes são pormenores técnicos utilizados geralmente, nos filmes de terror. Será curioso apontar que este filme foi uma das primeiras longas-metragens a ser produzidas do género, sendo que terá tido uma grande influência para nas restantes. Retomando a análise, antes do agente imobiliário chegar ao castelo do Conde, pára numa vila lá perto e diz que vai reunir-se com o Conde Orlok. As reações a este nome relevam medo por parte das pessoas só ao pronunciá-lo. Em seu contraponto, no filme “*Bram Stoker’s Dracula*” (1991), a personagem principal começa por ser abordada no momento em que se

¹ Não se chama Drácula devido a problemas com os direitos de autor

despede da sua mulher antes de ir para uma batalha. Esta apresentação de cada uma das personagens já diferencia o tipo de abordagem que será feito de cada um. Um é uma personagem sinistra que inspira medo, enquanto que a outra mostra humanidade e amor ao começar o filme por estar com a sua mulher.

Um apontamento que se pode aqui fazer é relativo à montagem, visto que o facto de se colocar a história de uma personagem no início do filme, altera a perspetiva que o público vai ter da mesma. Larry Jordan (2013) afirma que geralmente a personagem de quem se mostra o primeiro close-up, é maioritariamente a personagem predominante dessa cena. (15:00) Desta forma pode-se perceber a abordagem dada a cada uma destas personagens nestes filmes, pois em “*Nosferatu, eine symphonie des grauens*” (1922), o Conde é abordado pela primeira vez num plano distante, enquanto que em “*Bram Stoker’s Dracula*” (1991) é mostrado num *close up*. Outra questão relevante de cada um dos filmes está no facto de que em “*Nosferatu, eine symphonie des grauens*” (1922) não se mostra muito a personagem. Isto é uma característica dos filmes de terror(sendo este um dos primeiros). Com isto, cria-se uma personagem misteriosa com a qual o espectador não estabelece simpatia, mas sim, um certo receio sempre que ela aparece, pois sabe que algo de mal vai acontecer. Contrariamente, em “*Bram Stoker’s Dracula*” (1991), o Conde Dracula aparece regularmente durante o filme. O filme começa e acaba com ele, e ao longo do mesmo a sua história e os seus motivos vão sendo mostrados e justificados, resultando numa abertura da personagem para uma absorção da mesma por parte do espectador. Enquanto que no primeiro ele pode numa primeira instancia ser depreendido como o antagonista, no segundo ele é logo mostrado como o protagonista.



Figura 20 - Imagens de "Nosferatu, eine symphonie des grauens" (1922) de F.W. Murnau e "Bram Stoker's Dracula" (1991) de Francis Ford Coppola

Uma das premissas desta história, é que o Conde Orlok/Dracula quer comprar uma casa em Wisborg/Londres, daí necessitar que um agente imobiliário o visite. Ele quer mudar-se para lá para estar mais próximo de Ellen Hutter/Mina Harker. No entanto, em *"Nosferatu, eine symphonie des grauens"* (1922) não é revelado em qualquer momento que o Conde tem qualquer tipo de história passada com esta personagem enquanto que em *"Bram Stoker's Dracula"* (1991) isso é abordado, relacionando a personagem com uma identidade semelhante à da mulher de Dracula. Isto é a base para o constante romance entre o Drácula e Mina, mais uma vez humanizando a personagem. Ruiz (2014) disse que em *"Bram Stoker's Dracula"* (1991), há uma nova conceção desta personagem, que se converte no protagonista do filme, tornando-se no anti-herói. A sua condição de vampiro deve-se a infortúnios amorosos do passado. O reencontro com o amor torna-se o seu motor da sua busca e a sua justificação para os seus atos lamentáveis. A ausência deste tipo de peculiaridades na personagem de Conde Orlok eliminam traços de identificação com o espectador. Christopher Vogler (2007) refere que para mostrar um peixe fora do seu habitat, primeiro é preciso mostrá-lo no seu mundo normal de forma a criar um contraste com o novo mundo a que a personagem está prestes a entrar. Por aqui se entende que há uma abordagem diferente feita ao herói e ao vilão, pois neste caso o vilão, como em muitos outros filmes, é apresentado no seu mundo normal.

Há que se salientar também, a utilização das cores em *"Bram Stoker's Dracula"* (1991). A comparação com *"Nosferatu, eine symphonie des grauens"* (1922) neste ponto é descabida, pois este filme foi filmado numa altura onde a manipulação de cores no cinema era impossível, pois ainda não havia meios para filmar a cores. Durante o filme, é perceptível o uso de duas cores, sendo elas vermelho e azul. O vermelho está relacionado com a parte irracional da personagem,

ao contrário do azul, que está relacionado com aspetos mais racionais. A cor vermelha é usada para demonstrar várias particularidades desta personagem, tais como a descrença de Dracula na religião cristã, o mal e o pecado, e também aspetos sensuais e sexuais. (Bernard, 2011) Na cena inicial do filme, vê-se Dracula desolado por descobrir que a sua mulher se tinha suicidado. Nessa cena, vemos a cor vermelha no sangue a escorrer da boca dela, na sua armadura, e na cruz da capela, nos santos e nas velas, depois de Dracula renunciar à religião e espetar a sua espada na cruz, fazendo que se derramasse sangue destes objetos.



Figura 21 - Imagem de "Bram Stoker's Dracula" (1991) de Francis Ford Coppola

A cor azul está relacionada com o aspeto racional e controlável da personalidade de Dracula. O azul representa uma emocionalidade sexual controlada, uma frieza de raciocínio e também o poder espiritual de Dracula. (Bernard, 2011) Na primeira vez que Dracula vai ao encontro de Mina em Londres, vê-se um Dracula com uma aparência jovial, charmosa e sedutora, ao contrário daquela com que se tinha visto até esse ponto no filme. Isto vai ao encontro do simbolismo atribuído a esta cor, referente a atos mais cautelosos. A cor dos seus óculos mantém-se azul até ao momento em que ele perde o controlo de declara o seu amor a Mina, fazendo com que os seus olhos se tornem vermelhos e os óculos fiquem da cor preta.



Figura 22 - Imagem de "Bram Stoker's Dracula" (1991) de Francis Ford Coppola

Em “*Dracula*” (1931), o público é apresentado com um vilão diferente do apresentado em “*Nosferatu, eine symphonie des grauens*” (1922), sendo que este é abordado ao darem-lhe uma forma bem humana, ao contrário do vampiro do expressionismo alemão. Este Dracula é inteligente, simpático e charmoso, vestindo-se de forma contemporânea da altura, ao contrário das vestes pretas e sombrias vistas em “*Nosferatu, eine symphonie des grauens*” (1922). A percepção desta personagem como vilão vai sendo conseguida através da evolução da atmosfera do filme, que no início começa por ser a apresentação de uma pessoa normal, sendo ela cordial e com o comportamento de um cavalheiro, até que vão sendo inseridos planos onde se percebe que algo de sobrenatural está a manipular as restantes personagens. No entanto, o primeiro plano onde aparece Dracula deixa a entender que esta personagem terá algum tom sombrio, pois é mostrado numa cave repleta de caixões, vestindo uma capa preta e só com luz a incidir na sua expressão facial apática. O plano da cara de Drácula, na qual uma luz incide apenas nos seus olhos, a sua aversão a crucifixos e a espelhos vão construindo as peculiaridades, fraquezas e características desta personagem.



Figura 23 - Imagem de “Dracula” (1931) de Tod Browning

Na versão de Werner Herzog de “*Nosferatu: Phantom der Nacht*” (1979), a atmosfera sombria utilizada no clássico do expressionismo alemão é usada de novo, criando um Dracula de vestes pretas, cara pálida, que vive num castelo frio na Transilvânia. Tal como na sua versão original, este é um caso de uma personagem que assumidamente é um vilão, e percebe-se isso pois não há qualquer tipo de traço da personagem que o espectador gostasse de ter ou empatizasse.

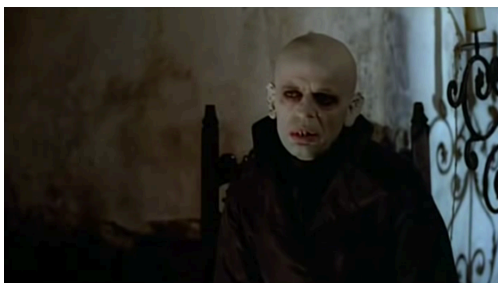


Figura 24 - Imagem de "Nosferatu: Phantom der Nacht" (1979) de Werner Herzog

Em “*Dracula*” (1979), a história tem o seu princípio na viagem de barco da Transilvânia até Londres por parte do Conde Dracula, ele é o único sobrevivente do navio, e todos os outros tripulantes são encontrados mortos com marcas de dentadas no pescoço. Antes disso, há o plano em que são apresentados os créditos iniciais do filme, que é um plano contínuo de uma ilha com um castelo, observando-se um mar bravo, enquanto o plano vai-se aproximando do mesmo, com cores predominantemente escuras. Este plano é acompanhado por uma melodia de tom pesado e sombrio, que denota o teor de horror do filme. Após isso, na sequência inicial, é mostrada a viagem de barco, com uma mão a sair de um caixão no navio e a rasgar a garganta a um marinheiro. Com este início, assume-se um Dracula super-vilão com poder sobrenaturais que lhe permitem transformar-se noutras criaturas. Cria-se empatia nos primeiros diálogos da personagem, onde tem como características como simpatia e charme. Neste filme também existe um relacionamento entre Dracula e Mina, mas não tem o mesmo encanto de “*Bram Stoker’s Dracula*” (1992), pois a atração dela baseia-se muito nos poderes sobrenaturais que ele tem sobre ela.



Figura 25 - Imagem de "Dracula" (1979) de John Badham

O filme “*Dracula Untold*” (2014) aborda a personagem de Dracula durante a idade média, ao contrário dos outros filmes. Nesta abordagem, apresenta-se um herói de ação chamado Vlad². Enquanto que em “*Bram Stoker’s Dracula*” (1992) é dada uma versão romantizada da personagem, neste filme vê-se um assassino em massa. Embora se mantenha a história com a sua mulher, o foco do filme vai para a habilidade de Vlad a lutar e a capacidade de liderança do seu povo. Também é perceptível a diferença entre este Drácula e o de “*Bram Stoker’s Dracula*” (1992), enquanto que este – “*Dracula Untold*” (2014) - se enquadra nos termos normais de um anti-herói(heróis a quem é dado um forte toque de cinismo ou tem uma qualidade inglória (Vogler, 2007), o outro – “*Bram Stoker’s Dracula*” (1992) - é mais representado como um herói trágico, herói central de uma tragédia. Com isto quer-se dizer que enquanto que em “*Bram Stoker’s Dracula*” (1992), o grande motivo da história está na procura do amor de Drácula por Mina, e em “*Dracula Untold*” (2014) mostra-se um destemido herói de guerra muito habilidoso na arte da batalha que, no entanto contém na mesma o amor do casal e a procura de Dracula pelo mesmo, mas isso é demonstrado em esporádicas cenas que vão sendo colocadas ao longo no filme. No entanto, aquela que transmite a essência do amor deles, é a cena final, onde se vê Drácula numa época atual, a encontrar uma mulher idêntica a Mina. Neste filme foi também inserida uma nova personagem, que é o filho de Drácula, e como isto, o estatuto de anti-herói que lhe é atribuído fica consolidado, pois é uma nova personagem por quem Drácula cuida e se preocupa. É curioso como a manipulação cronológica de cenas num filme pode condicionar o resultado final, apresentando a mesma história, apenas sendo contada de formas diferentes.

² relação histórica com Vlad, o Empalador

6 Projecto Final

6.1 BOM DIA ALEGRIA

“Bom Dia, Alegria!” (2014) é o Projeto Final do Mestrado de Som e Imagem, especialização em Cinema e Audiosivual da Universidade Católica Portuguesa. É uma curta-metragem com um universo único que retrata uma empresa que desperta pessoas, a “Bom Dia, Alegria!”. Esta história foca-se sobretudo em três personagens, sendo elas Leonor, a mais dedicada funcionária da “Bom Dia, Alegria!”, Óscar, o cliente mais complicado e menos querido por parte dos funcionários da empresa, e Carlos, o carismático e extravagante chefe de Leonor.

Leonor é a melhor funcionária da empresa e por isso mesmo, o seu chefe, atribui-lhe o seu cliente mais complicado, que afugentou todos os outros funcionários da empresa. O perfil profissional de Leonor tem como características a astúcia, subtileza, dedicação, bravura e audácia. Ela não quer criar qualquer tipo de empatia com os seus clientes, distanciando-se o máximo possível.

Óscar é um solitário, vive sozinho em casa com o seu tigre de estimação Camilo e não faz qualquer esforço para singrar na vida. Ele tem como características a irresponsabilidade, auto-centrismo e o síndrome de *Peter Pan*. Ele fica todo o dia em casa, vestindo ou um pijama ou as suas exuberantes roupas. Os pais deles abandonaram-no quando ele ainda era uma criança, deixando-lhe uma fortuna que permite que ele viva desta forma. Ele contrata os serviços da “Bom Dia, Alegria!” não para ser acordado, mas sim para importunar os funcionários da mesma. Do seu ponto de vista, ele só se quer divertir um pouco, levando à exaustão os mesmos.

Carlos é o exuberante patrão da “Bom Dia, Alegria!”, um homem na casa dos 40 anos sempre preocupado com o bem da sua empresa. Ele está sempre bem disposto, é proativo e não olha a meios para atingir os seus objetivos, nem que para isso tenha de desembolsar enormes quantias de dinheiro.

O filme começa por mostrar uma publicidade televisiva da “Bom Dia, Alegria!” protagonizada pelo seu patrão Carlos. Na sequencia seguinte é apresentado ao público a

personagem de Leonor que segue a sua rotina matinal a acordar diversos clientes da empresa, cada um com o seu estilo diferente de ser acordado, sendo que um estudante é acordado com um megafone, uma senhora de sessenta anos é acordada cautelosamente com o pequeno-almoço a ser servido e um ex-militar é acordado de forma ligeira com o levantar da roupa da cama e um sussurrar de Leonor.

Posto isto, Leonor chega à empresa onde está a arrumar a sua secretária pois vai de férias no dia seguinte, quando, aparece Carlos, que a avisa que não é bem assim pois há um cliente complicado que só ela poderá acordar. Ela rejeita de imediato, avisando que precisava de férias pois já estava farta de aturar lunáticos. Desta forma, Carlos tem de a persuadir de alguma maneira, e fá-lo ao passar-lhe um cheque com uma quantia exorbitante. Embora reticente, Leonor aceita o cheque.

No dia seguinte, Leonor dirige-se a casa de Óscar, uma mansão enorme. Ela entra cautelosamente na casa, e chegando ao quarto de Óscar e para seu espanto, na cama dele só se encontra um urso de peluche. Óscar já estava acordado e aparece em cena numa cadeira de rodas. A partir daqui começa-se a desenvolver uma relação peculiar entre Leonor e Óscar, pois ela só quer cumprir o seu dever para com a empresa e acordar Óscar e recolher a sua impressão digital todos os dias, e Óscar só quer que ela vá lá para se divertir um pouco ao gozar com ela.

Num dos seus últimos dias na empresa, vemos Leonor a arranjar a sua secretária, guardando numa caixa os seus pertences e os dossiês dos pacientes. Depois ela olha para um globo, sorrindo com a ideia de ir fazer uma grande viagem.

Óscar e Leonor começam a estabelecer uma relação de amizade pois estão todos os dias juntos e a certa altura Óscar espera que Leonor fique durante um tempo indeterminado. Óscar está constantemente a desafiar Leonor e ela começa a entrar nos seus desafios, como jogar “Risco”, jogar esgrima e jogar ténis de mesa. Ela depreende que ele não faz nada da vida fora agoniá-la e começa a preocupar-se com ele e diz-lhe quais são os seus defeitos e que ele tem de perceber que aquilo é o trabalho dela, e não uma brincadeira para um miúdo mimado. Esta é a última vez que ela vai ter com ele, e pouco tempo depois é o seu último dia na empresa.

No seu último dia na empresa, vê-se Leonor, já de noite, a levar os seus pertences, quando olha para uma mesa onde está o dossiê de Óscar. Ela sai do escritório, e volta momentos depois para levar o dossiê com ela.

O filme acaba com uma provocação de Leonor a Óscar, a desafiá-lo para uma brincadeira do género das que ele lhe costumava fazer, havendo aqui uma mudança na personagem de Leonor. Nesta cena vê-se Óscar a dormir e é acordado pela voz de Leonor, a desafiá-lo para uma grande viagem. Quando ele se levanta, apercebe-se que ela não está no seu quarto, mas que tinha deixado uma gravação sua a ditar as regras do jogo, que envolviam que ele saísse de casa. Primeiro, Óscar fica reticente e volta para a cama, mas depois ele muda e vira-se rapidamente, abrindo a mala que Leonor tinha deixado, para perceber qual era o plano da viagem. Ao aceitar este desafio, há também uma mudança na personagem de Óscar, que finalmente vai sair da sua zona de conforto.

Embora o filme seja esteja feito para que seja uma comédia romântica, durante a narrativa vai-se percebendo, que este também vai ao encontro daquilo que se passa dentro da cabeça de Óscar e quais são os motivos para que ele esteja sucessivamente a requerer que alguém o acorde. Esses motivos estão relacionados com o abandono dos pais, que fizeram com que ele ficasse a viver sozinho.

6.2 A EDIÇÃO DE BOM DIA ALEGRIA

A montagem deste filme foi feita com a intenção de manter constantemente um bom ritmo para o espectador, conseguindo exprimir a ideia da história que o realizador, João Lourenço, tinha em mente e retirar o melhor emocionalmente de cada ator. Algumas obras serviram de referencia para a criação deste filme, tais como “*The Moonrise Kingdom*” (2012), “*The Royal Tenenbaums*” (2001) e “*The Life Aquatic with Steve Zissou*” (2004) de Wes Anderson, “*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*” (2004) de Michel Gondry e “*2001: A Space Odyssey*” (1968) de Stanley Kubrick. Como o “*Bom Dia Alegria*” (2014) é altamente influenciado pelo trabalho de Wes Anderson, a realização, direção de fotografia, direção de arte, montagem e banda-sonora tiveram em conta as suas obras e isso foi transposto para a tela, essencialmente devido a toda a centralidade observada durante o filme, especialmente observada através da direção de fotografia e da direcção de arte. Durante a montagem o objetivo era exacerbar este tipo de composição na imagem e ao mesmo tempo demonstrar a relação do género

da representada no filme “*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*” (2004), que as personagens principais mantinham e desenvolviam.

No primeiro *rough-cut* da curta-metragem, a duração do filme rondava os vinte e dois minutos, algo que não era de todo pretendido pois originalmente o filme estava apontado para os dezassete minutos. Algo que o João Lourenço pretendia era que o filme fosse uma “montanha russa” do início ao fim, ou seja, o objetivo passava por fazer com que o filme fosse bem dinâmico e mantivesse um ritmo alucinante durante a sua duração. Para o efeito, era necessário cortar várias partes que de uma ou outra forma abrandassem a narrativa rítmica. Este objetivo foi conseguido ao fim de várias semanas de edição e de análise conjunta do que seria ou não pertinente para o projeto.

A construção da personagem de Óscar através da montagem foi feita de forma a que se conseguisse retirar o melhor do ator, de forma a que o público sentisse as emoções que a personagem estaria a sentir. A montagem deste filme, tendo em conta a personagem como um anti-herói, foi efetuada de forma a Leonor fosse a protagonista e Óscar o antagonista. No entanto, com o desenrolar da narrativa, a personagem de Óscar ia tendo mais tempo na tela, e consequentemente, como previsto no argumento, iria transformar-se no protagonista.

O que interessava fazer, era demonstrar que cada uma, tanto o Óscar como a Leonor tinham as suas qualidades, mas também tinham os seus defeitos. Embora no início do filme o público pudesse interpretar a Leonor como uma pessoa autoritária e arrogante, ao longo do filme ia compreendendo os seus motivos para o ser, e desta forma racionalizava as suas atitudes. Já com Óscar acontece o mesmo, no início do filme é depreendido como a personagem cómica, o que cria logo um laço com a audiência, mas a certa altura no filme o público começa a entender que ele é simplesmente um miúdo mimado que se quer divertir. Esta ideia é alterada no momento em que se revela que o Óscar foi abandonado pelos pais, e ainda é acentuada no momento em que também a Leonor o abandona. Neste momento, o público sente pena pela personagem. Karl Iglesias (2005) diz que quando uma personagem é abandonada por um ente querido gera pena por parte do espectador.

Durante a rodagem foi possível compreender quais seriam os melhores momentos protagonizados pelo ator, pois a reação no *set* de rodagem à sua representação foi unânime, em certos momentos, o Cristóvão Carvalheiro foi sublime na criação da personagem do Óscar.

A cena onde Leonor e Óscar jogam ténis de mesa é o clímax dramático do filme. Nesta cena, Leonor fala abertamente com Óscar, confrontando-o com a sua infantilidade, o seu desinteresse por tudo e sua falta de vontade de quebrar a sua rotina. Num primeiro instante opta-se pela inclusão de um plano geral, mostrando que ambas as personagens estão em pé de igualdade, antes da sua discussão.



Figura 26 - Imagem de "Bom Dia, Alegria!" (2014) de João Lourenço

A cena prossegue com variações de planos médios de ambas as personagens, até que a conversa começa a ficar intensa e começam a tocar-se em pontos pertinentes e começa a haver uma interpretação de sentimentos de ambas as partes, começando a progredir para planos aproximados e por último para *close-ups*. À medida que a escala de planos vai sendo apertada, percebe-se figurativamente que a cena está-se a intensificar, mas também vai havendo uma aproximação do público a nível emocional. Se a escala de planos tivesse sido abordada de forma inversa, ou seja a ir do *close-up* para o plano geral, tinha-se criado um distanciamento do público, pois as personagens iam ficando mais distantes.



Figura 27 - Sequência de imagens de "Bom Dia, Alegria!" (2014) de João Lourenço

Esta cena acaba com o mesmo plano que começou, demonstrando que as duas personagens nesta cena voltaram ao ponto de partida, distanciando-se uma da outra.



Figura 28 - Imagem de "Bom Dia, Alegria!" (2014) de João Lourenço

Esta cena é a primeira e única no filme onde as duas personagens demonstram os seus sentimentos. Enquanto que nas outras cenas, Leonor mantém a sua postura profissional, e Óscar a sua postura irreverente, nesta é mostrado ao público o lado emocional de cada um. Daí ter sido escolhida para demonstrar como a perceção de cada uma das personagens poderia ter sido alterada. Devido à escala de planos utilizada nesta cena, ela servirá para explicar como se poderia ter alterado, através da montagem, o tipo de personagem que a Leonor ou o Óscar são. Se a escala de Óscar se não sofrer alterações e ficasse conforme está, mas a escala de planos de Leonor fosse alterada, e durante toda a cena só se mostrasse Leonor no plano americano, isto resultaria numa aproximação do público da personagem de Óscar, e haveria um distanciamento da personagem de

Leonor. Isto também significaria que Leonor não tem qualquer tipo de empatia com a personagem de Óscar e queria manter a sua distância social.

No entanto, se ao invés se tivesse mantido a escala de planos de Leonor, mas se tivesse mantido Óscar no plano americano durante toda a cena, o distanciamento ocorreria na personagem dele. Neste caso, a imagem de Óscar que passaria, seria a de uma personagem irresponsável que não quer ser mudada. Devido ao tema da conversa, o público ficaria confuso pelo contraste entre as palavras dele, que apelavam a que Leonor ficasse com ele, e a distância resultante do permanente plano americano em que ele seria mostrado. No entanto, há que ter com conta que esta análise só se aplica devido ao contexto emocional da cena. Se as duas personagens tivessem a abordar outro assunto (como acontece noutras cenas do filme), a questão da alteração das escalas de planos poderia confundir o espectador.

Na construção de Óscar nesta história, começou-se por mostrá-lo como sendo o antagonista, pois Leonor era o principal foco da história no início do filme. Isto foi feito de forma a que Óscar aparecesse pouco no início do filme, e à medida que a narrativa ia evoluindo, ele fosse aparecendo cada vez mais. Isto fez com que ele se tornasse no protagonista, pois na segunda parte do filme, ele é o principal foco da história. Para o efeito, chegou-se a tirar duas cenas de Leonor, dando mais destaque a Óscar. Isto fez com que houvesse uma aproximação por parte do público à personagem de Óscar, como era pretendido.

6.3 ANTI-HERÓI FALHADO

Neste ponto pretende-se analisar o tipo de anti-herói em que se enquadra a personagem de Óscar Montenegro de “Bom Dia, Alegria!” (2014), o anti-herói falhado (*Loser*). Ao contrário da personagem de Drácula, é mais difícil encontrar uma personagem destas que tenha estado presente em várias épocas da história do cinema. Neste caso, o que será feito é uma revisão de várias personagens que se enquadrem na categoria, em diferentes épocas.

Óscar está sempre fechado em sua casa, vestido com o seu pijama, à espera de Leonor para que ele possa brincar. Ele passa dias em casa a planear o que fará com a Leonor quando ela vier. Todo o tipo de bens necessários e uma quantidade enorme de materiais lúdicos

desnecessários são comprados na internet, de forma a que ele está diariamente e constantemente a receber encomendas em casa. Jessica Morrell (2008) diz que a personagem do falhado associa-se à de um comum mortal, podendo ser estúpido, sem ter um cuidado acentuado com a sua aparência nem qualquer tipo de habilidade ou talento pela qual se possa destacar. O público tem de ficar com a sensação que esta personagem mal consegue viver sozinha diariamente. Leonor também tenta descobrir quais serão os motivos que tornaram Óscar na pessoas que é, e essa questão é feita no clímax do filme, descobrindo-se que o motivo da vulnerabilidade de Óscar está relacionado com o abandono dos seus pais em idade precoce.

Uma característica comum destas personagens está relacionada com a sua indumentária. Geralmente, os anti-heróis falhados são desleixados na forma de como se vestem. Isto está patente em “Bom Dia, Alegria!” (2014), onde Óscar é apresentado vestindo o seu pijama, um robe e chinelos. Em “*Breakfast Club*” (1985), Bender veste aquilo que parecem ser várias peças de roupa que ele aleatoriamente escolheu após acordar.



Figura 29 - Imagem de "Bom Dia, Alegria!" (2014) de João Lourenço



Figura 30 - Imagem de "Breakfast Club" (1985) de John Hughes

A personagem de Óscar assemelha-se à personagem Riggan de “*Birdman*” (2014) ou de Llewin Davis em “*Inside Llewin Davis*” (2013). Ambas correspondem a falhados que não fazem nada correto na sua vida mas que mesmo assim conseguem ter o carisma necessário para fazer com que por algum motivo, o público goste delas. No caso de Óscar, o carisma da personagem

está na sua habilidade em se divertir, e a identificação com o público encontra-se no sentimento de perda de uma pessoa próxima. Karl Iglesias refere que é possível ter-se a personagens menos apazível do mundo, mas se ela for engraçada, o público vai gostar de as ver durante umas horas, como o *Joker* em “*Batman*” (1989). (Iglesias, 2005) Esta personagem pode também entrar na categoria *Trickster* de Vogler. Christopher Vogler refere que um *Trickster* é uma personagem que na história começa por ser um palhaço ou um ajudante(*sidekick*) cómico. Eles estabelecem uma relação com o público ao provocar risos, muitas vezes através da atenção dada ao desequilíbrio mental ou ao absurdo da sua situação psicológica. Os *Tricksters* são inimigos naturais do *status quo*. (Vogler, 2007) Óscar em “Bom Dia, Alegria!” (2014) enquadra-se nestes parâmetros.

Hans Beckert, protagonista de “*M*” (1931) de Fritz Lang, possivelmente será uma das primeiras personagens a enquadrar-se neste tipo. Beckert tem uma aparência inofensiva, com uma cara redonda e vestindo-se casualmente, no entanto, ele é um pedófilo e assassino de crianças. Embora ele tenha estes defeitos, durante o filme o espectador desenvolve alguma empatia por ele, até torcendo para que ele não seja apanhado. Esta empatia também é desenvolvida quando se percebe que Hans não comete os seus crimes por querer, mas sim porque não consegue controlar-se. Embora este anti-herói falhado seja bastante distinto da personagem de Óscar, por uma questão histórica a sua referência torna-se pertinente.

Em “*One Flew Over the Cuckoos Nest*” (1975), a personagem R. P. Murphy pode ser caracterizada como alguém extremamente irresponsável e desleixado. Murphy é internado num hospital psiquiátrico, sabendo que não tem qualquer tipo de problema clínico. Ao falar com o responsável do hospital, ambos deixam isso claro. O problema dele está em meter-se em situações complicadas, como rixas de rua, levando a que o tenham de conduzir para este tipo de instituições. Embora na entrevista com o responsável do hospital ele tenha dito que iria cooperar ao máximo de forma a que pudesse sair de lá, ele só cria problemas, como fugir do hospital com um grupo de doentes, roubando a carrinha do hospital e posteriormente um barco para irem para a pesca. Ele não queria fugir, simplesmente queria-se divertir às custas de alguém, que neste caso são as enfermeiras do hospital, que da sua perspectiva (e da perspectiva do público), criam demasiadas barreiras para que os doentes continuem lá presos, em vez de se sentirem capazes para poderem voltar à sociedade. A relação desta personagem com a de Óscar, está nas características que esta possui, tal como uma falta de sentido de responsabilidade e ser

naturalmente desleixado. Há também uma química semelhante entre Murphy e a enfermeira Ratched, e Óscar e Leonor. Ratched está a querer cumprir as suas funções como empregada do hospício, e Murphy diverte-se a tentar contrariá-la de qualquer forma possível. Embora tenham alguns comic reliefs, as tonalidades dos filmes são diferentes, pois este (*“One Flew Over the Cuckoo’s Nest”* (1975)), é constantemente mais dramático, especialmente na personagem de Ratched, ao contrário de *“Bom Dia, Alegria!”* (2014), que tem uma vertente mais relaxada na abordagem da personagem de Leonor. No entanto, esta personagem tem em comum com Óscar o carácter irresponsável, uma vez que nenhum dos dois quer fazer algo para mudar a sua conduta, embora isso seja prejudicial para eles próprios e para quem os rodeia.

Em *“Breakfast Club”* (1985), conta-se a história de cinco alunos de uma história secundária que por vários motivos, tem de passar um sábado na escola de castigo, a escrever um ensaio para poderem refletir sobre os seus atos. Uma das personagens, John Bender, rotulado na história de criminoso, tem uma conduta inconsequente, irresponsável e irreverente. Bender começa por ser desagradável com todos os elementos do grupo, denegrindo a imagem de direções associativas, clubes desportivos e outros clubes extracurriculares(xadrez, matemática, física). Ele também insulta várias vezes o reitor, que lhes deu a função de escreverem o ensaio. Esses insultos fazem com que ele tenha de voltar à escola durante mais uns sábados, como castigo. A certa altura, os cinco elementos reúnem-se e começam a falar sobre temas variados, acabando por discutir aspetos privados das suas vidas, e é aí que Bender revela que tem um pai abusivo e negligente. Aí todos os elementos do grupo simpatizam com ele, e o desabafo até faz com que ele seja mais cordial com eles. A certa altura, Bender e Claire(rotulada de “princesa”) acabam por se envolver, sendo que este é o toque humano final dado a esta personagem. Ruiz (2014) refere que ao incluir-se o amor numa personagem destas, é o principal elemento que transmite humanidade a personagens como anti-heróis ou vilões. Em *“Bom Dia, Alegria!”* (2014), há uma situação semelhante quando Óscar e Leonor se envolvem emocionalmente.

Em *“Punch-Drunk Love”* (2002), encontra-se a personagem Barry, que é um solitário, apático, com inaptidão social e com sete irmãs que regularmente o ridicularizam, fazendo com que ele tenha acessos de raiva espontâneos. Barry tem um negócio onde vende desentupidores de sanitas temáticos. Isto é o seu mundo normal, e ele só sai dele quando conhece Lena. No entanto, no início ele tenta evitá-la mas, no entanto acaba por se interessar nela. A certa altura ele liga

para uma *hotline*, onde fala com uma prostituta, mas no fim ela diz-lhe que ficou com todos os seus dados e tenta chantageá-lo. Para resolver a situação, ele entra em contacto com o chefe da *hotline*, que envia quatro homens para pessoalmente lhe recolherem o dinheiro. O carro onde eles se encontram quando se dirigem a ele bate no carro onde ia Lena, fazendo com que Barry tenha um acesso de raiva e espanque os quatro homens. Para resolver o que faltava da situação, Barry desloca-se à empresa onde está o chefe da *hotline*, onde os dois falam, e resumidamente decidem acabar com o problema, sem que haja mais danos colaterais. De consciência pesada, Barry decide contar tudo o que se passou a Lena, pedindo que ela compreendê-se e ela prontamente aceita a justificação, ficando com ele. À semelhança de Óscar em “Bom Dia, Alegria” (2014), também esta personagem sofre de alterações na sua conduta ao longo da narrativa. É no ponto em que Barry decide contar a verdade, que há uma mudança na personagem dele.

Em “*The Eternal Sunshine of the Spotless Mind*” (2004), encontra-se um protagonista semelhante a Óscar. A história do filme aborda um universo único, onde existe uma empresa que tem como serviço principal, a possibilidade de apagar memórias aos seus clientes. Joel descobre que a sua namorada Clementine, depois de uma discussão entre o casal, foi a essa empresa onde pediu que lhe apagassem todas as memórias que tinha dele. Enfurecido com a situação, Joel desloca-se a *Lacuna* (a empresa), e pede que lhe façam o mesmo relativamente a ela.

Joel é uma personagem apática, solitária e com inaptidão social. O filme começa no momento em que ele se encontra no seu mundo normal, onde ele é tímido e socialmente estranho. Quando espera pelo comboio para ir para o seu emprego, decide apanhar o comboio que vai no sentido oposto, ligando para o escritório, inventando uma desculpa para não comparecer. É na cidade onde sai que encontra Clementine, com quem tem alguma dificuldade em falar, mas na viagem de regresso já superou isso. Eles os dois dão-se bem e rapidamente estão numa relação. A narrativa vai evoluindo ao mostrar que Clementine se começa a faltar de algumas características de Joel, tal como a incapacidade de ter conversas sérias e a falta de proatividade do mesmo. Isto vai crescendo até que ela decide sair de casa, após uma discussão. A mudança da personagem de Joel ocorre quando ele, enquanto lhe estão a ser apagadas as memórias de Clementine, no seu subconsciente tenta a todo custo mantê-las, pois arrependeu-se. Sendo que este filme era uma das referências durante a pré-produção do “Bom Dia, Alegria!” (2014), é possível identificar

semelhanças nas personagens e mesmo na história, especialmente a personagem de Óscar em relação à de Joel.

Em “*The Royal Tenenbaums*” (2001) de Wes Anderson, apresenta-se a personagem Richie Tenenbaum. Richie faz parte da família dos Tenenbaums e é um dos jovens prodígios da mesma. A sua habilidade está no ténis, onde fez carreira até ter um jogo onde quebrou emocionalmente. No momento em que a história decorre, Richie está num cruzeiro há um ano, onde evita o contacto com a sua família. Richie confia ao seu melhor amigo Eli, que está apaixonado pela sua irmã (adotada) Margot. No entanto, Margot, que é casada, está numa relação extraconjugal com Eli. Raleigh, o marido de Margot conta a Richie que desconfia que Margot está a ter um caso com alguém. Os dois contratam um detetive privado para investigar Margot. O detetive descobre que Margot teve vários casos ao longo dos últimos anos e mais recentemente anda com Eli (o melhor amigo de Richie). Richie fica devastado e vai para casa, onde começa a cortar o cabelo e a fazer a barba e depois tenta suicidar-se ao cortar os pulsos. Podem-se encontrar semelhanças neste filme com “Bom Dia, Alegria!” (2014), pois a estética do filme tem a inspiração dos filmes de Wes Anderson, mas falando-se das personagens, uma característica destes, é terem azar na vida. Óscar foi abandonado pelos pais quando era criança e Richie tem um amor não correspondido. Nas duas situações, esta parte da história acaba por os afetar naquilo em que acabam por se tornar.

Em “*Small Time Crooks*” (2000), encontra-se a personagem de Ray, um criminoso falhado que planeia um grande assalto a um banco. O plano baseia-se no arrendamento de uma loja que fica na traseira de um banco, e nessa loja ele e um grupo de criminosos escolhido por ele fariam um túnel até ao cofre do banco. No entanto, para não levantar suspeitas, ele decide por a mulher a fazer biscoitos na loja, servindo de fachada. Como um bom falhado, o plano de Ray corre mal e ele e o seu grupo acabam por primeiro rebentar um cano de água na construção do túnel e posteriormente começam a construir o túnel na direção errada. Enquanto um conjunto de peripécias acontece na cave do estabelecimento, a loja de biscoitos torna-se um sucesso em Nova York, com grande adesão por parte dos clientes. A certa altura, um agente da polícia descobre as suas intenções de escavar um túnel para assaltar o banco e impede-os, dizendo que não os leva presos se eles aceitarem que ele entre no negócio da loja de biscoitos, tornando-o num franchise. Ray aceita, e passado um ano eles são multimilionários. Frenchy, a mulher de Ray começa a

andar com um colecionador de arte – David - e a certa altura separa-se de Ray para ficar com ele. A certa altura David abandona-a, pois a empresa abre falência, pois os contabilistas da empresa fugiram com o dinheiro da empresa através de fraude fiscal. Enquanto a empresa abre falência, Ray já tinha planeado outro assalto que passava pelo roubo de um colar precioso numa festa, e para o efeito já tinha arranjado uma cópia do colar para o poder trocar no cofre de onde o ia roubar. Ele vai a essa festa, abre o cofre e troca os colares. Entretanto Frenchy volta para Ray, pedindo desculpa pelo que fez e pedindo para voltarem a ficar juntos, embora desta vez pobres. Ray diz-lhe que sim, e diz-lhe que roubou um colar valioso e que não estavam assim tão pobres. Ele vai buscar o colar e Frenchy apercebe-se que o colar que ele trouxe, era a versão falsa, pois todas as pedras eram feitas de vidro. A personagem de Ray assemelha-se a Óscar na indumentária, pois ambos conseguem assumir uma aparência desleixada, como uma aparência mais excêntrica; Ray usa um smoking com detalhes dourados, e Óscar usa um uniforme militar semelhante ao de Napoleão Bonaparte. Tal como Frenchy abandonou Ray, também Leonor abandonou Óscar, mas em ambos os casos ambos voltam a encontrar-se.

Em “*Whatever Works*” (2009), encontra-se a personagem de Boris, um snobe pretensioso ex-professor de mecânica quântica, que atualmente ganha a vida a ser professor de xadrez para crianças. Após tentar suicidar-se, divorcia-se da sua mulher e vai viver sozinho. Após isso conhece Melodie, uma rapariga de 21 anos que fugiu de casa e segundo ele “é uma ignorante do sul dos E.U.A”, que temporariamente vai ficar alojada em sua casa. No entanto, eles acabam por se apaixonar e posteriormente casam-se. Posteriormente, Melodie apaixona-se por um tipo mais novo – Perry - e abandona Boris. Após isso, Boris tenta suicidar-se novamente ao atirar-se da janela do seu apartamento e aterra em cima de Helena. No hospital, Boris fala com Helena para lhe pedir desculpa, acabam por sair juntos depois e tornam-se um casal. Esta personagem ao longo do filme atravessa uma crise de meia-idade, onde acorda a meio da noite em pânico, especialmente se lhe desligarem a luz de presença. Devido ao seu alto nível de cultura, o seu ego é terrível para quem o rodeia, pois critica tudo e todos, sendo mesmo desagradável para com as crianças a quem ensina xadrez. Neste filme, Boris é abandonado por Melodie, sentimento de perda que é partilhado por Óscar em “Bom Dia, Alegria!” (2014), pois também este foi abandonado, mas pelos seus pai.

Desta forma, conclui-se que várias personagens possam ter tido influência na construção da personagem de Óscar. Em “*The Royal Tenenbaums*” (2001), a primeira relação estabelecida está na estética dos dois filmes, pois o “Bom Dia, Alegria!” (2014) foi altamente influenciado pela estética dos filmes de Wes Anderson. Mas relacionando com a personagem Richie Tenenbaum, tanto ele como Óscar tiveram um evento na sua vida que acabou por condicionar e resultar naquilo em que se tornaram, sendo que em Richie é o amor não correspondido por Margot, e em Óscar está no abandono dos seus pais. A sensação de perda é partilhada por Boris de “*Whatever Works*” (2009), onde este é abandonado pela sua esposa Melodie. Em “*Breakfast Club*” (1985), encontra-se Bender, uma personagem semelhante a Óscar na forma desleixada de como se vestem. Também em “*Small Time Crooks*” (2000), a personagem de Ray vai de encontro a esse aspecto desleixado da indumentária, mas também ao lado mais exuberante, também presente em Óscar. Em “*One Flew Over the Cuckoo's Nest*” (1975), a personagem de R.P. Murphy tem como característica a irresponsabilidade, também presente em Óscar. A semelhança entre Barry de “*Punch-Drunk Love*” (2002) e Óscar, baseia-se na sua mudança de conduta ao longo da história. E para finalizar, em “*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*” (2004), encontra-se um universo único, tal como em “Bom Dia, Alegria!” (2014). No primeiro, aborda-se uma empresa que apaga memórias, e no segundo, uma empresa que acorda pessoas. Ambos os seus protagonistas são solitários desleixados que se envolvem com alguém que os faz mudar a sua conduta.

7 Conclusão

7.1 COMO CRIAR UM ANTI-HERÓI

O desenvolvimento desta dissertação centrou-se numa abordagem de um tipo de personagens categorizado como “anti-heróis”, segundo o objetivo de perceber a forma como são criados para cinema. A escolha deste tema está relacionada com o meu forte interesse por estas personagens e com a procura em estudar uma matéria inovadora. O principal objetivo está em perceber quais os métodos para a criação anti-heróis, seja através do argumento, seja de técnicas audiovisuais.

Para escrever esta dissertação, foram úteis as informações e matérias recolhidas que versavam sobre o assunto: são valiosos contributos, através dos quais foi possível concretizar um trabalho sobre esta matéria. A análise que suporta esta dissertação foi desenvolvida com recurso a uma pesquisa histórica, artística e teórica, mas sempre salientando a matéria prima - neste caso, os filmes nos quais estas personagens se integram. Esta pesquisa cinematográfica e todas as referências filmográficas, foram sempre articuladas com autores teóricos, referenciados ao longo da dissertação. Para consolidação desta análise, foram abordados conceitos e características do anti-herói, e técnicas que estão na origem da composição das personagens, e na criação de empatia com o público. Acima de tudo, procurou-se responder à questão central de investigação – **Como criar um anti-herói?**

Assim, procurou-se investigar e dissertar sobre áreas relacionadas com a criação destas personagens, através do argumento, da edição, da cor e do som. Na área do argumento, foram vários os documentos encontrados que suportavam o objetivo, em autores como Christopher Vogler, Jessica Morrell ou Karl Iglesias. O mesmo não aconteceu para as outras áreas mencionadas, pelo que a sua escassez revela o quanto ainda há por desenvolver sobre a construção de uma personagem deste tipo.

A visualização de filmes, enquanto dimensão artística, teve como objetivo investigar a possível existência de aspetos comuns entre os anti-heróis dos diversos exemplos filmográficos,

com personagens semelhantes em cada um. A montagem, a fotografia, a cor, o som ou a direção de arte foram os objetos de estudo para a constatação destes elementos comuns, fatores condicionantes na construção de um anti-herói. Para o primeiro caso, escolheu-se uma personagem presente no cinema ao longo da sua história, Drácula. Inicialmente, era representado como um vilão, mas as diversas adaptações acabaram por transformá-lo num anti-herói. Precisamente por ser um personagem tão rico, considerou-se que seria a melhor opção para começar. Posteriormente, selecionou-se um outro tipo de anti-herói, o Falhado, com o intuito de se encontrar padrões na sua representação.

Relativamente à abordagem prática, associada ao meu Projeto Final de Mestrado, “Bom Dia, Alegria!” (2014), analisei a montagem desta curta-metragem, trabalho desenvolvido por mim. A criação de Óscar, uma das personagens integrantes, teve especial atenção devido à sua condição de anti-herói. Para suplementar a reflexão em volta de Óscar, foram citados vários filmes, tais como “*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*” (2004), “*Punch-Drunk Love*” (2002), “*One Flew over the Cuckoos Nest*” (1975) ou “*Breakfast Club*” (1985), cujas personagens possuíam aspetos similares. Além dos filmes, a matéria de autores teóricos da edição de vídeo foi igualmente usada e referenciada, no sentido de para compreender mais aprofundadamente o processo de edição na escrita desta temática.

O contributo para o conhecimento nesta área começa logo na definição do anti-herói. Um anti-herói é um protagonista que em uma ou várias falhas. É alguém que perturba o público com as suas fraquezas e no entanto ele é demonstrado de forma a criar empatia, de modos que ele magnifica as fragilidades do ser humano. (Morrell, 2008) A popularidade do termo é relativa, sendo que nem todas as pessoas poderiam categorizar uma personagem deste tipo dessa forma. Contudo, dada a presença deste tipo de personagens no cinema contemporâneo, inconscientemente, qualquer espectador é capaz de reconhecer este tipo de personagem numa trama.

A nível do argumento, a criação de um anti-herói passa pelo desenvolvimento de uma personagem com falhas, mas com quem o público se identifica. Neste processo de identificação podem verificar-se características desejadas que as personagens possuem, mas que são reprováveis pela sociedade (como é o caso dos *gangsters*), ou na falta dessas características, fazendo com que o público sinta pena delas (como acontece com os falhados). O importante nesta questão é

perceber que técnicas foram usadas para criar estas personagens, que estão diretamente ligadas à empatia, pois é através dela que o público as encara como heróis(e não como vilões, ou personagens desinteressantes). A investigação das técnicas que originam personagens desta natureza, com quem o público simpatiza, corresponde também a uma das partes que mais me agradou estudar e transpor para papel. A empatia é uma atitude emotiva que surge a partir da relação que o público estabelece com a personagem, uma relação de identificação. Karl Iglesias (2005) refere três métodos que permitem criar esta sensação, nomeadamente: atribuir características às personagens, através das quais o público vai sentir pena; a personagem ser espelho de virtudes humanas; e a personagem ser um reflexo das qualidades que o público ambiciona para si. Plencer et al. (2013) referem que o público aproxima-se do herói, porque vê nele uma personagem credível, embora numa versão melhorada de si próprio; já no anti-herói, a empatia é criada na admiração pela conduta imoral e errada da personagem. Por sua vez, Ruiz (2014), refere o anti-herói faz aquilo que as pessoas gostariam de fazer, e que a empatia por si é estabelecida através da proximidade entre os defeitos do espectador e os da personagem, satisfazendo a parte cínica e selvagem que a caracterizam. A relação entre as características reprováveis pela sociedade e a empatia que a mesma acaba por desenvolver por estas personagens encontra-se nestas técnicas que, embora sejam usadas para cinema, estão intimamente ligadas a uma profunda análise psicológica do ser humano. Torna-se intrigante analisar estes estudos, pois, mais do que uma técnica para criar empatia com o público, é uma reflexão sobre o que o ser humano é, o que ele quer ver, uma representação de uma personagem humana, com quem se consegue identificar.

Quanto à influência da montagem na criação de uma personagem, é fundamental compreender o conteúdo filmico em que decorre. Por exemplo, se for relativa a uma cena onde ambas as personagens estejam a dialogar sobre os seus sentimentos, e se os cortes forem diminuindo o tamanho da escala dos planos, haverá uma aproximação às personagens. Por outro lado, a empatia com as mesmas será diferente se só se for diminuindo a escala para uma das personagens, ficando a outra distante do público. No entanto, consoante a temática, esta técnica pode variar. Em *“Small Time Crooks”* (2000), há uma cena emotiva entre Ray e Frenchy, enquanto assistem ao por-do-sol, recordando momento semelhante que foi importante para a sua relação. Neste caso, como há este elemento extra, manteve-se o plano do por-do-sol durante algum tempo, sem recurso a outras escalas de plano.

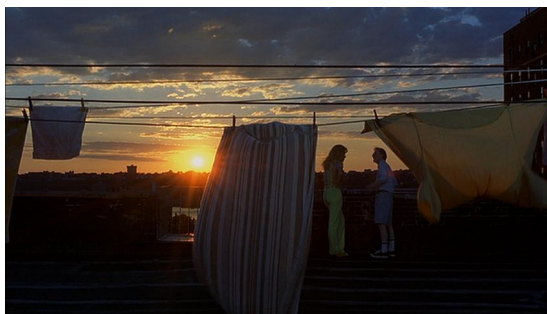


Figura 31 - Imagem de "Small Time Crooks" (2000) de Woody Allen

Vogler (2007), refere que geralmente o protagonista é a personagem mais presente na tela no início do filme, sendo que desta forma se transforma numa janela para a história, introduzindo-o. Por norma, a personagem com mais tempo de tela é o protagonista. Em "Star Wars" (1977), o vilão Darth Vader apenas tem doze minutos de tela.

Relativamente a outras técnicas audiovisuais, há planos que transmitem mensagens díspares, como, por exemplo, o uso de um plano picado ou um plano contra-picado. Enquanto o primeiro transmite uma sensação de inferioridade da personagem perante o público, o segundo caso, pelo contrário, transmite uma sensação de superioridade, de poder. Assim acontece, dado que o plano contra-picado, faz com que o público veja na tela uma personagem que está "acima" de si, podendo aumentar a sensação de admiração que o espectador nutre pelo herói e pelo anti-herói. Se, na tela, a personagem está a olhar para cima, para um objeto, isso realça a sua importância; da mesma forma, o público sente que também está a "olhar para cima", para o objeto. Inversamente, se a câmara aponta para baixo, o que é filmado será menos importante do que o público. (McCain & Wakshlag, 1974) No caso da personagem do anti-herói Falhado, este plano pode ser usado para revelar o seu azar, infortunia ou baixa autoestima.



Figura 32 - Imagem de "Goodfellas" (1990) de Martin Scorsese

Quanto à questão das cores associadas ao anti-herói, é notório que lhe são atribuídas tonalidades cujas características permitem que a personagem seja visível, ao contrário do vilão, que pode aparecer no filme apenas através de sombras ou de planos bem escurecidos. Para se criar empatia com uma personagem, ela tem de ser visível. Esta asserção foi demonstrada com os filmes “*Nosferatu, eine symphonie des grauens*” (1922) e “*Bram Stoker’s Dracula*” (1992), nos quais, a personagem de Drácula é apresentada de duas formas distintas neste contexto. Em “*Nosferatu, eine symphonie des grauens*” (1922), a personagem é sempre apresentada com tonalidades escuras, enquanto que em “*Bram Stoker’s Dracula*” (1991), a personagem foi desenvolvida com cores vivas e sem recurso das sombras, mostrando a sua aparência.

Este subcapítulo permitiu compreender como uma personagem pode assumir o caráter de vilão ou anti-herói, conforme for representada pela história e pelas técnicas audiovisuais. Nos primeiros filmes, como em “*Nosferatu, eine symphonie des grauens*” (1922) ou em “*Dracula*” (1931), a personagem é apresentada, sobretudo, em planos distantes, com pouco tempo de tela, com tonalidades escuras, acompanhada por uma banda-sonora de tom sombrio e com um desenvolvimento fraco da personagem. Ao invés, em filmes recentes como “*Bram Stoker’s Dracula*” (1991) ou “*Dracula Untold*” (2014), Drácula torna-se no protagonista, aparecendo com planos aproximados, com cores mais claras, e com um aprofundamento da história da personagem, a partir da qual são justificados os seus motivos.

Foi também elaborada uma análise deste tipo de personagens, através da relação com o protagonista de “*Bom Dia, Alegria!*” (2014), onde este é comparado a outros anti-heróis do cinema, categorizados como “Falhados”. Foram traçados os aspetos comuns deste tipo de personagens, nomeadamente o azar na vida, a irresponsabilidade, a baixa autoestima, e um vestuário desleixado. Larry Jordan (2013) afirma que geralmente a personagem de quem se mostra o primeiro close-up, é maioritariamente a personagem predominante dessa cena. Em “*Bom Dia, Alegria!*” (2014), a primeira personagem a ser introduzida é Leonor, passando a primeira parte do filme pela sua presença e em volta de si. No entanto, à medida que o filme avança, a personagem de Óscar ganha predominância e tempo de tela, e o filme acaba por se desenvolver através da sua personagem. Para dar essa mesma premoninancia a Óscar, durante a montagem, decidiu-se retirar duas cenas que se focavam apenas na personagem de Leonor.

7.2 ESTUDO FUTURO NO ANTI-HERÓI

A abordagem sobre a criação de personagens através de técnicas audiovisuais constitui um ponto relevante nesta dissertação, visando a sua pertinência para futuros estudos, visto ser um tema pouco analisado e divulgado. Numa perspectiva otimista, espera-se que esta investigação e análise sejam pontos de partida para que outros dêem continuidade e seria ainda mais gratificante se a temática desenvolvida nesta dissertação fosse relevante para uma próxima abordagem ao assunto.

O capítulo que aborda a questão da edição na construção de personagens foi um dos mais árduos, mas também por isso mesmo, dos mais empolgantes de redigir. A pesquisa tornou-se mais exigente, dada a escassez de documentos debruçados sobre o assunto. Nesta abordagem, Walther Murch (2001) estabelece uma analogia entre o ADN dos gorilas e o do ser humano e o processo de montagem, afirmando que eles são 99% idênticos, sendo que a diferença reside no período de gestação - enquanto o crânio do gorila fecha muito cedo, o do ser humano é concluído mais tarde, fazendo com que haja mais espaço para a massa encefálica no crânio humano, pelo que é muito mais desenvolvido. O exemplo comparativo do autor é estabelecido e implica que uma decisão no início do filme afeta todo o resto.

O subcapítulo onde é analisada a personagem de Drácula ao longo da história do cinema, considera-se que pode constituir um tema de investigação futura a ser analisado no cinema de forma minuciosa, através de um visionamento de todos os filmes em que esta personagem entra. Drácula acompanha várias épocas do cinema, é representado sob várias técnicas utilizadas para a sua conceção e as referências bibliográficas que vão suportando a lógica do tema.

Um dos pontos mais satisfatórios para mim, prende-se com o subcapítulo em que é discutido o tema dos vilões como protagonistas. Aqui houve a vontade de categorizar personagens assumidamente vilões que foram recebidas pelo público de forma positiva, fazendo com que se criasse um culto em torno deles. Tentou-se debater a possibilidade de eles serem vistos como anti-heróis devido a essa receção. Numa analogia forçada, pode-se dizer que apenas ficou pela epiderme, garantindo na mesma o potencial para ser mais aprofundado numa ocasião futura.

Um ponto considerado altamente relevante para investigação futura reside na influência do som sobre a construção de uma personagem. Podendo estar relacionado com o *leitmotif* ou até mesmo com outros aspetos técnicos, a criação de uma personagem através do design de som é uma temática interessante que pode ser explorada.

Outro tema relevante para investigação futura está na abordagem de anti-heróis no cinema de animação. Atualmente, o cinema de animação tem grande predominância na criação de personagens e preenchimento das salas de cinema. A tendência em utilizar anti-heróis está também patente nos filmes de animação, sendo que a fórmula tem sido usada pela *Disney*, até para filmes cujo público-alvo são crianças.

Foi muito interessante descobrir teorias relacionadas com a montagem e adaptá-las a exemplos concretos de filmes. Tirei especial prazer da visualização e análise dos filmes do *Drácula*, pois é uma história eterna, cuja influência no cinema e na cultura popular eu não tinha prévio conhecimento. A nível prático, procurou-se relacionar a experiência na elaboração do Projeto Final de Mestrado com a pesquisa teórica desenvolvida para a dissertação, de forma a que fosse possível estabelecer elos de ligação entre ambas as matérias. A pesquisa efetuada para a dissertação foi útil na montagem do Projeto Final, assim como a experiência prática do mesmo foi um processo importante para a escrita da dissertação, pelo que se tornaram aprendizagens interdependentes. Procurou-se conciliar o maior número de fontes possíveis para documentar cientificamente algo que, até então, prima pela escassez de informações. A procura de dados sobre a influência da montagem na caracterização de uma personagem, embora tenha sido árdua, pela carência de fontes bibliográficas, permitiu-me chegar a factos curiosos e a entender técnicas que eu não interpretava da mesma forma até então, tais como a regra dos seis de Walther Murch (2001), teoria a partir da qual o autor estabeleceu um esquema de prioridades na hora da escolha de um corte. Seguindo a hierarquia defendida, do mais prioritário para o menos, a lista é assim constituída: emoção, enredo, ritmo, alvo da imagem, espaço bidimensional e espaço tridimensional. À mesma lista atribuiu também percentagens de importância a cada prioridade, sendo que a emoção corresponde a 51%, significando que detém prioridade sobre todos os outros. Por seu lado, Rob Knock (2013), refere que a edição corresponde a algo intuitivo, pelo que não devem ser criados esquemas sobre o tema.

A escrita desta dissertação contribuiu imenso para o meu conhecimento a nível de criação de personagens. Gostei imenso de fazer a investigação, desde a procura de bibliografia até à visualização de filmes. A temática da criação de personagens através de técnicas audiovisuais, vilões como protagonistas e a parte história dos anti-heróis constituem alguns dos elementos que mais me agradaram na escrita da dissertação. Nutro um carinho especial por esta dissertação e orgulho-me do seu resultado final. Sinto que fiquei mais preenchido intelectualmente, e sinceramente, espero no futuro poder trabalhar na criação artística de anti-heróis.

Referências e Bibliografia

Bernard, V. (2011). The language of colours. A semiotic analysis of colours and symbolic imagery in Francis Ford Coppola's "Bram Stoker's Dracula" (1992). *CINEJ Cinema Journal*, 1, 6-63. Recuperado de <http://cinej.pitt.edu/ojs/index.php/cinej/article/view/39>

Bone, K. L. (2014) Dark side of a hero: The villain in the role of the protagonist. Recuperado em Fevereiro, 2014, de <http://www.inter-disciplinary.net/at-the-interface/wp-content/uploads/2014/02/Kristin-webpaper.pdf>

Bruzzi, S. (2006). *New documentary*. Oxon: Routledge.

Fitch III, J. (2005). Archetypes on screen: Odysseus, St. Paul, Christ and the american cinematic hero and anti-hero. *Journal of Religion and Film*, 9(1). Recuperado em 1 Abril, 2005, de <http://www.unomaha.edu/jrf/Vol9No1/FitchArchetypes.htm>

Dancyger, K. (2011). *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. Oxford: Focal Press.

Gaut, B. (2010). Empathy and identification in cinema. *Midwest Studies In Philosophy*, 34(1), 136-157. Recuperado em 8 Setembro, 2010, de <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1475-4975.2010.00211.x/full>

Grau, C. (2010). American History X, cinematic manipulation, and moral conversion. *Midwest Studies In Philosophy*, 34(1), 52-76. Recuperado em 8 Setembro, 2010, de <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1475-4975.2010.00210.x/full>

Gonçalves, R. (2008) Hostel. *O Sétimo Continente*. Recuperado em 14 Abril, 2008, de <http://www.osetimocontinente.com/2008/04/hostel.html>

Heller, E. (2007). *A psicologia das cores: Como actuam as cores sobre os sentimentos e a razão*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Iglesias, K. (2005). *Writing for emotional impact: Advanced dramatic techniques to attract, engage, and fascinate the reader from beginning to end*. Livermore, WingSpan Press.

Judd, A. (2012) We all want to believe in James Bond. *The Telegraph*. Recuperado em 18 Agosto, 2012, de <http://www.telegraph.co.uk/culture/books/bookreviews/9495180/We-all-want-to-believe-in-James-Bond.html>

Mark, M., Pearson, C.S. (2001). *The hero and the outlaw: Building extraordinary brands through the power of archetypes*. Estados Unidos da América, McGraw-Hill.

McCain, T. A., & Wakshlag, J. J. (1974). *The effect of camera angle and image size on source credibility and interpersonal attraction*. New Orleans. (ERIC Document Reproduction Service No. ED094429)

McKee, R. (2002) *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. Nova York: ReganBooks.

Michael Horton (2013, 2 de Dezembro). Larry Jordan and Norman Hollyn “Editing without talking tech” [Ficheiro de vídeo] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=n-IKKcrkprY>

Morrell, J. (2008). *Bullies, bastards and bitches: How to write the bad guys of fiction*. F+ W Media, Inc..

Murch, W. (2004). *Num piscar de olhos: A edição de filmes sob a ótica de um mestre*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

Pearlman, K. (2009). *Cutting rhythms: Shaping the film edit*. Estados Unidos da América, Focal Press.

Plencner, A., Kral'ovičová, D., & Stropko, M. (2014). Hero transformations in contemporary mainstream film. *European Journal of Science and Theology*, 10(1), 79-92. Recuperado em 10 Fevereiro, 2014, de http://www.ejst.tuiasi.ro/Files/43/8_Plencner%20et%20al.pdf

Rabiger, M. (2004) *Directing the documentary*. Burlington: Elsevier,

Shadrina, K. (2014). Social hero evolution in mass universal cinema xx-xxi centuries. *International Journal of Research in Social Sciences*, 3(8), 67-73. Recuperado em Abril, 2014, de http://www.ijsk.org/uploads/3/1/1/7/3117743/6_sociology.pdf

Silver, A., Ursini, J., Duncan, P., & Duncan, P. (2004). *Film noir*. Colónia: Taschen.

Sontag, S. (1975). Fascinating fascism. *Under the sign of Saturn*, 73, 105. New York: Farrar, Straus and Giroux.

Stokes, K. (2008). Sin City': an object lesson in colour. Recuperado em Maio, 2011, de <https://www.tasa.org.au/wp-content/uploads/2011/05/Stokes-Karin-Session-78-PDF.pdf>

Robigo TV, (2014, Abril) *The rythmn of editing*. [Ficheiro de vídeo] Recuperado de <https://vimeo.com/123629758>

Vogler, C. (2007). *The writer's journey*. Studio City, Michael Wiese Productions.

Filmografia:

Allen, W. (Director) (1999). *Sweet and Lowdown* [Motion picture]. E.U.A.: Sweetland films.

Allen, W. (Director) (2000). *Small Time Crooks* [Motion picture]. E.U.A.: DreamWorks.

- Allen, W. (Director) (2009). *Whatever Works* [Motion picture]. E.U.A.: Sony Pictures Classics.
- Anderson, P. T. (Director) (2002). *Punch-Drunk Love* [Motion picture]. E.U.A.: New Line Cinema.
- Anderson, W. (Director) (2001). *The Royal Tenenbaums* [Motion picture]. E.U.A.: Touchstone Pictures.
- Anderson, W. (Director) (2004). *The Life Aquatic of Steve Zissou* [Motion picture]. E.U.A.: Touchstone Pictures.
- Anderson, W. (Director) (2012). *Moonrise Kingdom* [Motion picture]. E.U.A.: Indian Paintbrush.
- Aronofsky, D. (Director) (2008). *The Wrestler* [Motion picture]. E.U.A.: Wild Bunch.
- Avildsen, J. G. (Director) (1976). *Rocky* [Motion picture]. E.U.A.: Chartoff-Winkler Productions.
- Badham, J. (Director) (1979). *Dracula* [Motion picture]. E.U.A.: Universal Pictures.
- Boyle, D. (Director) (1996). *Trainspotting* [Motion picture]. Reino Unido: Channel Four Films.
- Browning, T. (Director) (1931). *Dracula* [Motion picture]. E.U.A.: Universal Pictures.
- Burton, T. (Director) (1989). *Batman* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.
- Campbell, M. (Director) (2006). *Casino Royale* [Motion picture]. Reino Unido: Columbia Pictures.
- Cameron, J. (Director) (1984). *Terminator* [Motion picture]. E.U.A.: Hemdale Films.
- Cameron, J. (Director) (1991). *Terminator II: Judgement Day* [Motion picture]. E.U.A.: Carolco Pictures.
- Carpenter, J. (Director) (1978). *Halloween* [Motion picture]. E.U.A.: Compass International Pictures.
- Carpenter, J. (Director) (1981). *Escape from New York* [Motion picture]. E.U.A.: AVCO Embassy Pictures.
- Carpenter, J. (Director) (1986). *Big Trouble in Little China* [Motion picture]. E.U.A.: Twentieth Century Fox.
- Chazelle, D. (Director) (2014). *Whiplash* [Motion picture]. E.U.A.: Bold Films.
- Coen, E. (Director) & Coen, J. (Director) (2013). *Inside Llewin Davis* [Motion picture]. E.U.A.: CBS Films.
- Coppola, F. F. (Director) (1972). *The Godfather* [Motion picture]. E.U.A.: Paramount Pictures.

Coppola, F. F. (Director) (1992). *Bram Stoker's Dracula* [Motion picture]. E.U.A.: American Zoetrop.

Craven, W. (Director) (1984). *A Nightmare on Elm Street* [Motion picture]. E.U.A.: New Line Cinema.

Cunningham, S. S. (Director) (1980). *Friday the 13th* [Motion picture]. E.U.A.: Paramount Pictures.

Curtiz, M. (Director) (1942). *Casablanca* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.

De Palma, B. (Director) (1983). *Scarface* [Motion picture]. E.U.A.: Universal Pictures.

Del Toro, G. (Director) (2004). *Hellboy* [Motion picture]. E.U.A.: Revolution Studios.

Del Toro, G. (Director) (2008). *Hellboy II: The Golden Army* [Motion picture]. E.U.A.: Universal Pictures.

Donner, R. (Director) (1978). *Superman* [Motion picture]. E.U.A.: Dovemeat Films.

Fincher, D. (Director) (1999). *Fight Club* [Motion picture]. E.U.A.: Fox 2000 Pictures.

Fincher, D. (Director) (2014). *Gone Girl* [Motion picture]. E.U.A.: Twentieth Century Fox.

Forman, M. (Director) (1975). *One flew over the cuckoo's nest* [Motion picture]. E.U.A.: Fantasy Films.

Geronimi, C. (Director) (1959). *Sleeping Beauty* [Motion picture]. E.U.A.: Walt Disney Productions.

Gondry, M. (Director) (2004). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Motion picture]. E.U.A.: Focus Features.

Hamilton, G. (Director) (1964). *Goldfinger* [Motion picture]. Reino Unido: Eon Productions.

Hawks, H. (Director) (1946). *The Big Sleep* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.

Herzog, W. (Director) (1979). *Nosferatu: Phantom der Nacht* [Motion picture]. Alemanha: Werner Herzog Filmproduktion.

Hitchcock, A. (Director) (1960). *Psycho* [Motion picture]. E.U.A.: Shamley Productions.

Holland, T. (Director) (1981). *Child's Play* [Motion picture]. E.U.A.: United Artists.

Hooper, T. (Director) (2012). *Les Misérables* [Motion picture]. Reino Unido: Universal Pictures.

Howard, R. (Director) (2013). *Rush* [Motion picture]. E.U.A.: Exclusive Media.

Hughes, J. (Director) (1985). *Breakfast Club* [Motion picture]. E.U.A.: A&M Films.

Iñárritu, A. G. (Director) (2014). *Birdman: Or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* [Motion picture]. E.U.A.: New Regency Pictures.

Jackson, P. (Director) (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [Motion picture]. Nova Zelândia: New Line Cinema.

Jackson, P. (Director) (2002). *The Lord of the Rings: The Two Towers* [Motion picture]. Nova Zelândia: New Line Cinema.

Jackson, P. (Director) (2003). *The Lord of the Rings: The Return of the King* [Motion picture]. Nova Zelândia: New Line Cinema.

Kaye, T. (Director) (1998). *American History X* [Motion picture]. E.U.A.: New Line Cinema.

Kazan, E. (Director) (1952). *A Streetcar Named Desire* [Motion picture]. E.U.A.: Charles K. Feldman Group.

Kershner, I. (Director) (1980). *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* [Motion picture]. E.U.A.: Lucasfilms.

Kubrick, S. (Director) (1968). *2001: A Space Odyssey* [Motion picture]. E.U.A.: MGM.

Kurosawa, A. (Director) (1961). *Yôjinbô* [Motion picture]. Japão: Kurosawa Production Co..

Lang, F. (Director) (1931). *M* [Motion picture]. Alemanha: Nero-Film AG.

Leone, S. (Director) (1966). *Il buono, il brutto, il cattivo* [Motion picture]. Itália: PEA.

Leone, S. (Director) (1968). *C'era una volta il West* [Motion picture]. Itália: Rafran Cinematografica.

Lourenço, J. (Director) (2014). *Bom Dia, Alegria!* [Motion picture]. Portugal: Universidade Católica Portuguesa.

Lucas, G. (Director) (1977). *Star Wars* [Motion picture]. E.U.A.: Lucasfilms.

Lucas, G. (Director) (1999). *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* [Motion picture]. E.U.A.: Lucasfilms.

Lucas, G. (Director) (2002). *Star Wars: Episode II – Attack of the Clones* [Motion picture]. E.U.A.: Lucasfilms.

Lucas, G. (Director) (2005). *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* [Motion picture]. E.U.A.: Lucasfilms.

Lynch, D. (Director) (1980). *The Elephant Man* [Motion picture] E.U.A.: Brookfilms.

Lynch, D. (Director) (1999). *The Straight Story* [Motion picture] E.U.A.: Asymmetrical Productions.

Manos Jr, J. (Producer). (2006-2013). *Dexter* [Television series]. E.U.A.: Showtime Networks.

Marquand, R. (Director) (1983). *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* [Motion picture]. E.U.A.: Lucasfilms

- McTiernan, J. (Director) (1988). *Die Hard* [Motion picture] E.U.A.: Twentieth Century Fox.
- Miller, F. & Rodriguez, R. (Directors) (2005). *Sin City* [Motion picture]. E.U.A.: Dimension Films.
- Moore, M. (Director) (2002). *Bowling for Columbine* [Motion picture]. E.U.A.: Alliance Atlantis.
- Murnau, F. W. (Director) (1922). *Nosferatu, eine Symphonie des grauens* [Motion picture]. Alemanha: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal.
- Myrick, D. & Sanchez, E. (Directors) (1999). *Blair Witch Project* [Motion picture]. E.U.A.: Haxan Films.
- Nolan, C. (Director) (2008). *The Dark Knight* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.
- Nolan, C. (Director) (2012). *The Dark Knight Rises* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.
- Norrington, S. (Director) (1998). *Blade* [Motion picture]. E.U.A.: Amen Ra Films.
- Perry, F. (Director) (1981). *Mommies Dearest* [Motion picture]. E.U.A.: Paramount Pictures.
- Reed, C. (Director) (1949). *The Third Man* [Motion picture]. E.U.A.: Carol Reed's Production.
- Refn, N. W. (Director) (2011). *Drive* [Motion picture]. E.U.A.: Filmdistrict.
- Riefenstahl, L. (Director) (1935). *Triumph des Willens* [Motion picture]. Alemanha: Leni Riefenstahl-Produktion.
- Roth, E. (Director) (2005). *Hostel* [Motion picture]. E.U.A.: Hostel LLC.
- Scorcese, M. (Director) (1976). *Taxi Driver* [Motion picture]. E.U.A.: Columbia Pictures.
- Scorcese, M. (Director) (1982). *The King of Comedy* [Motion picture]. E.U.A.: Embassy International Pictures.
- Scorcese, M. (Director) (1990). *Goodfellas* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.
- Scorcese, M. (Director) (1995). *Casino* [Motion picture]. E.U.A.: Universal Pictures.
- Scorcese, M. (Director) (2013). *The Wolf of Wall Street* [Motion picture]. E.U.A.: Paramount Pictures.
- Scott, R. (Director) (1979). *Alien* [Motion picture]. E.U.A.: Brandywine Productions.
- Shore, G. (Director) (2014). *Dracula Untold* [Motion picture]. E.U.A.: Universal Pictures.
- Siegel, D. (Director) (1971). *Dirty Harry* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.
- Singer, B. (Director) (2000). *X-Men* [Motion picture]. E.U.A.: Twentieth Century Fox.
- Snyder, Z. (Director) (2006). *300* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.

- Snyder, Z. (Director) (2009). *Watchmen* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.
- Soderbergh, S. (Director) (2001). *Ocean's Eleven* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.
- Spielberg, S. (Director) (1971). *Duel* [Motion picture]. E.U.A.: Universal Television.
- Spielberg, S. (Director) (1981). *Raiders of the Lost Ark* [Motion picture]. E.U.A.: Paramount Pictures.
- Spielberg, S. (Director) (1984). *Indiana Jones and the Temple of Doom* [Motion picture]. E.U.A.: Paramount Pictures.
- Spielberg, S. (Director) (1993). *Jurassic Park* [Motion picture]. E.U.A.: Universal Pictures.
- Stone, O. (Director) (1994). *Natural Born Killers* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.
- Stromberg, R. (Director) (2014). *Maleficent* [Motion picture]. E.U.A.: Roth Films.
- Tarantino, Q. (Director) (1994). *Pulp Fiction* [Motion picture]. E.U.A.: Miramax.
- Tarantino, Q. (Director) (2003). *Kill Bill: vol. I* [Motion picture]. E.U.A.: Miramax.
- Tarantino, Q. (Director) (2004). *Kill Bill: vol. II* [Motion picture]. E.U.A.: Miramax.
- Vaughn, M. (Director) (2011). *X-Men: First Class* [Motion picture]. E.U.A.: Twentieth Century Fox.
- Wachowsky, L. & Wachowsky A. (Director) (1999). *The Matrix* [Motion picture]. E.U.A.: Warner Bros.
- Weir, P. (Director) (1989). *Dead Poet Society* [Motion picture]. E.U.A.: Touchstone Pictures.
- Wilder, B. (Director) (1944). *Double Indemnity* [Motion picture]. E.U.A.: Paramount Pictures.
- Young, T. (Director) (1962). *Dr. No* [Motion picture]. Reino Unido: Eon Productions.
- Zemeckis, R. (Director) (1994). *Forrest Gump* [Motion picture]. E.U.A.: Paramount Pictures.
- Zemeckis, R. (Director) (2000). *Cast Away* [Motion picture]. E.U.A.: Twentieth Century Fox.